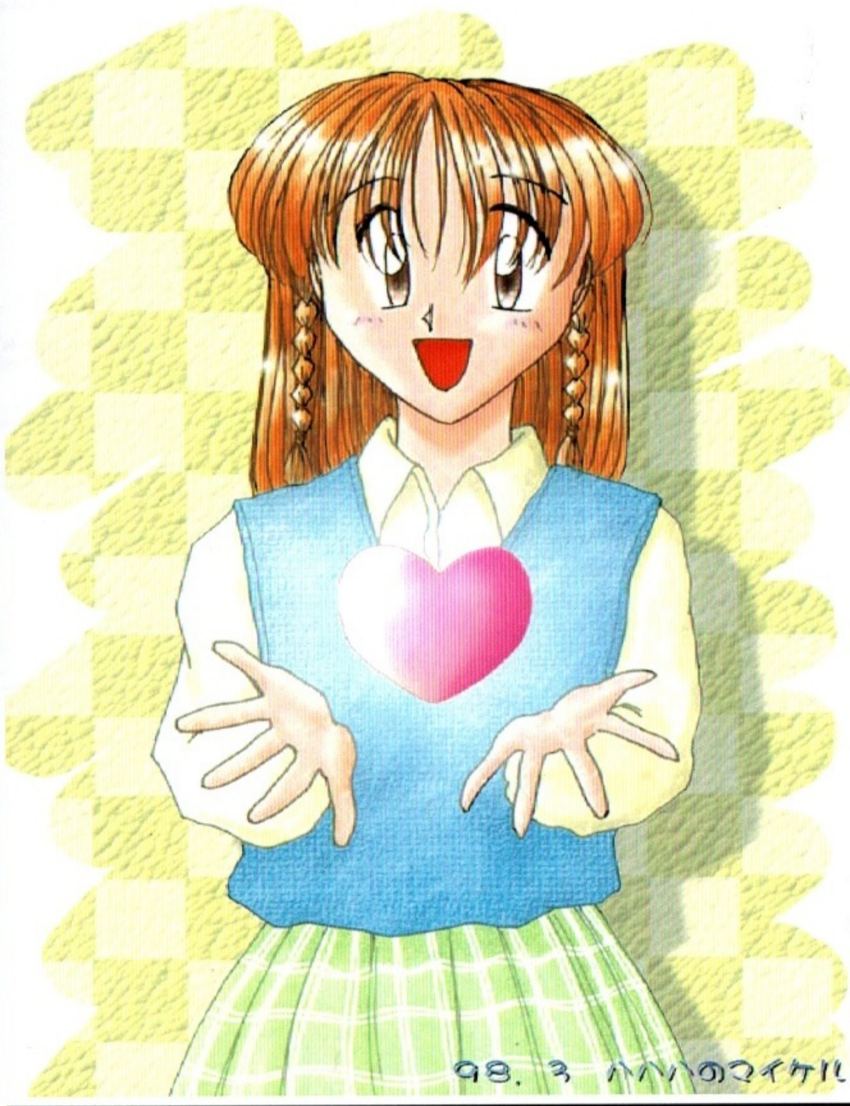
Januari/Februari '00
ƒ5,95

31

XSW-Magazine



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Redactie

Maico Arts (0412) 690757 maico@m-arts.demon.nl

Vaste medewerkers

Erik Maas, Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer, Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Internet

http://www.xsw-msx.demon.nl

Abonnementen

MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9, 5346 PJ Oss
(0412) 690757
E-mail: xsw-abo@m-arts.demon.nl

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost ƒ29,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	**ƒ29,-**	(6 nummers)
Maart/April	**ƒ25,-**	(5 nummers)
Mei/Juni	**ƒ20,-**	(4 nummers)
Juli/Augustus	**ƒ15,-**	(3 nummers)
September/Oktober	**ƒ10,-**	(2 nummers)
November/December	**ƒ 5,-**	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5	(210x148mm)	**ƒ15,-**
	A6	(105x148mm)	**ƒ10,-**

MSX-NBNO
Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

-

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Inhoudsopgave

Redactioneel

MSX heeft de overgang naar het nieuwe Millennium zonder problemen doorstaan. Hier en daar hebben er wat aanpassingen aan software moeten plaatsvinden, maar dat was zo gedaan.

Wij zetten het nieuwe Millennium direct goed in met het organiseren van de eerste MSX beurs in 2000. Wij verwachten veel van deze beurs en hopen dan ook dat we veel bezoekers mogen verwachten. Elders in het blad treft U een routebeschrijving naar het beursgebouw aan.

Een nieuw Millennium, een nieuwe start...

MSX-Info Blad 13

Mari van den Broek

Het dertiende nummer van het MSX-Info Blad ontvingen wij kort voor de beurs in Bussum. Het Totally Chaos Team ligt hiermee aardig op schema, wat niet zo verwonderlijk is als je slechts vier nummers per jaar hoeft te maken.

De cover is net als de vorige keer in de kleur geel. Alleen is deze kleur geel wat feller. Op de voorkant staat zoals gewoonlijk de inhoudsopgave van dit nummer. De screenshots die dit keer op de cover staan zijn die van Thunderbirds Are Go en Kaotika. Laten we het blad eens open slaan...

In "Beste lezer" laat de redactie weten dat er zelfs via de homepage nieuwe abonnees voor het blad gemeld hebben. Een tijd geleden is men ook begonnen met een PD-service. Men werkt nog aan de lijst en er komen ook steeds weer nieuwe titels bij. Men heeft gehoord dat het Z380-project van Leonardo Padial eindelijk werkt op een MSX 2. Verderop in het blad komt men er nog op terug en men hoopt dit stukje hardware naar Nederland te kunnen krijgen voor een test. Rinus merkt ook op dat er steeds minder BBSen actief zijn, zouden we nu eindelijk verlost raken van die BBS-lijsten in dit blad? Thunderbirds Are Go, een poppenserie uit midden jaren 60. Lange tijd vergeten en nu weer populair vanwege het MSX-spel wat DeltaSoft heeft gemaakt. Grafisch erg leuk, extreem rechtlijnig, oogt goedkoop en de kwaliteit van de disklabels en handleiding laat veel te wensen over. Dat is zo'n beetje de conclusie die men aan dit spel verbindt.

Yep, we zijn aangekomen bij de beurslijst. Zo'n beetje iedereen is op de hoogte van de vermelde beurzen. Gelukkig heeft men dit keer de juiste gegevens bij de door ons te organiseren beurs weten te plaatsen. De Beurslijst wordt gevolgd door de Clubdagenlijst. Erg up-to-date lijkt deze lijst niet, zeker niet als je na enkele nummers nog steeds dezelfde fouten ziet staan. Bussum again. In het vorige nummer werd de aandacht al gevestigd op de komende beurs in Bussum. Klaarblijkelijk had men niet voldoende vulling voor het blad en doet men het nog eens dunnetjes over. Dit keer ontbreekt de plattegrond van Bussum, maar wordt wel uitgelegd hoe men per auto of openbaar vervoer het Sociaal-Cultureel centrum kan vinden. Tevens is een lijst van standhouders opgenomen, echter deze bevat de nodige fouten.

Het werd tijd, eindelijk eens iemand die wat meer kan vertellen over het PowerBASIC dat we bij de GFX9000 gekregen hebben. Sjoerd Mastijn programmeert over het algemeen alleen in assembly, maar heeft het nodige uitgeprobeerd met PowerBASIC. Wie één en één bij elkaar kan optellen ziet de tekortkomingen van PowerBASIC. Met wat simpele truukjes en met PowerBASIC kan je toch heel ver komen. Men heeft de ontwikkeling van het Z380-project voor MSX aangegrepen tot het uitroepen van een nieuwe standaard. Men ziet de ontwikkeling van een dergelijke standaard als de ontwikkeling van het besturings-programma Linux. Hierdoor zou de MSXer de garantie krijgen voor een volledige compatibiliteit tussen de diverse projecten. De reden waarom men hierbij stilstaat volgt verderop in het artikel. Voor goede en serieuze programmeurs zal gratis of tegen sterk gereduceerde prijs een evaluatiebord van de Z380 ter beschikking gesteld worden. Ik heb zo sterk mijn twijfels of dit project met de naam Phoenix goed van de grond zal komen. Van de werking van de Z380 ben ik over-

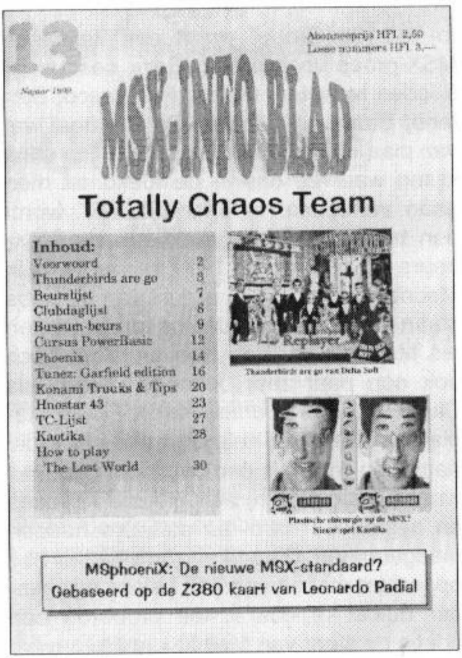
tuigd, deze heb ik immers met eigen ogen mogen aanschouwen in Madrid.

Men gaat verder met de bespreking van Tunez, Garfield edition. Een muziekdisk van de hand van Blue Crystal en DJ Chaos. De muziekdisk is public domain en is geschikt voor elke MSX 2 of hoger, mits er een muziekmodule of FM-pac aanwezig is. Verder gaat het met de bespreking van de Konami Truuks & Tips boeken. De meeste truuks die in de boekjes staan zijn bekend en hebben vroeger in de diverse bladen gestaan. Het is wel handig deze allemaal bij elkaar te hebben, maar de veelzijdigheid van de boekjes valt wat tegen. Ondanks dit kijkt men toch uit naar wat het volgende deel zal brengen.

Hnostar magazine, het Spaanse blad wat in Nederland vanwege de hoge kwaliteit heel wat heeft losgemaakt, is aan de beurt. Nummer 43 heeft men per post ontvangen, het heeft even geduurd en men was in de veronderstelling dat het gebeurd was met dit blad. Echter niets is minder waar. Het blad steekt met kop en schouders boven de anderen uit, eigenlijk is er helemaal geen vergelijkingsmateriaal meer. De BBSlijst wordt steeds korter, misschien dat deze straks ook uit het blad gaat verdwijnen. Het heeft weinig zin om elke keer weer dezelfde lijst waarin niets lijkt te veranderen te plaatsen. De redactie schijnt een andere mening daarover te hebben. Nou ja, het is tenslotte bladvulling.

Het eerste spel wat de revue passeert is Kaotika. Via een omweg is men op de redactie in het bezit gekomen van dit spel. Dit spel dient eigenlijk meer ter promotie van NestorBASIC, het is namelijk compleet daarin geschreven. Het spelletje is leuk en erg vermakelijk. De grafische omlijsting is goed en de muziekale omlijsting is ook goed. Op de beurs in Bussum was dit spel bij de stand van Totally Chaos te koop, daarna zullen we ons moeten wenden tot de makers als we het nog willen hebben. Het blad eindigt met het laatste deel van "How to play The Lost World". Wie na het lezen van dit laatste deel nog steeds problemen heeft met dit spel kan maar beter een ander spel gaan spelen.

Ondanks dat het blad veertig pagina's telt, valt de inhoud eigenlijk toch tegen. Dit heeft hoofdzakelijk te maken met de vele lijsten en advertenties die we in het blad aantreffen. Deze nemen de plaats in van meer serieuze zaken. Het moet mogelijk zijn om een blad wat slechts vier maal per jaar verschijnt een duidelijk betere vulling te geven, er is tenslotte genoeg om over te schrijven toch? We zullen wel zien wat het Totally Chaos Team ons de volgende keer zal voorschotelen.


13

Abonneeprijs HFL 2,50
Losse nummers HFL 3,—

MSX-INFO BLAD

Totally Chaos Team

Inhoud:

Voorwoord	2
Thunderbirds are go	3
Beurslijst	7
Clubdaglijst	8
Bussum-beurs	9
Cursus PowerBasic	12
Phoenix	14
Tunez: Garfield edition	16
Konami Trucks & Tips	20
Hnostar 43	23
TC-Lijst	27
Kaotika	28
How to play The Lost World	30

Thunderbirds are go van Delta Soft

Plastische chirurgie op de MSX? Nieuw spel Kaotika

MSphoeniX: De nieuwe MSX-standaard?
Gebaseerd op de Z380 kaart van Leonardo Padial

Totally Chaos Team
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 5729509 of (06) 50542250

ICM Magazine 37

Raymond Hoogerdijk

ICM Magazine is al weer beland bij nummer 37, het maart/april nummer van dit jaar. De cover van dit Italiaanse blad is in full color, wat er voor zorgt dat het blad meteen een professionelere uitstraling heeft. Door deze kleuren komt de "3D"-voorkant goed tot zijn recht. Het blad is goed gevuld en telt 32 bladzijden. Ook deze keer zit er weer een klein A7 boekje bij. Maar hierover verderop meer. In het voorwoord wordt door Marco Casali aandacht besteed aan de MSX-Beurs die in april in Tilburg gehouden is en wordt het stoppen van Futuredisk uitgelegd.

In "I.C.Miri Group" wordt een Italiaanse MSX-groep voorgesteld. Deze bestaat uit 5 leden te weten: Marco, Francesco, Stefano, Bruno en Gilberto. Ze zijn heel wat van plan voor de MSX, dus we zullen eens kijken waar ze ons in de toekomst mee gaan verrassen! In "MadriSX '99" wordt een beursverslag gegeven van de MSX-beurs die op 6 maart 1999 gehouden is in Madrid. Tussen het overzicht van de clubs staan naast wat minder bekende namen als Majara Soft, Boh Ken en Moai Tech ook een paar zeer bekende namen als Club HNO-Star, Sunrise, MSX Power Replay en Club MeSXes. Van alle clubs die aanwezig waren is een overzicht gegeven waarin staat wat zij aan nieuwe releases en bestaande hard- en software hadden meegenomen. Dit artikel wordt verder nog opgesierd met een aantal, helaas wat minder duidelijke, foto's, die proberen een beetje de sfeer van Madrid weer te geven.

In "l'MSX e I supporti magnetici" wordt een overzicht gegeven van alle opslagmedia die aangesloten kunnen worden op een MSX. Een harde schijf kent bijna iedere MSX-er, maar een CD-ROM speler, ZIP-drive, LS120 superdisk of een Syquest verwisselbare harde schijf, komt bij minder MSX-ers als mogelijkheid over. Dat hiervoor natuurlijk een IDE- of SCSI- controller nodig is, spreekt uiteraard voor zich.

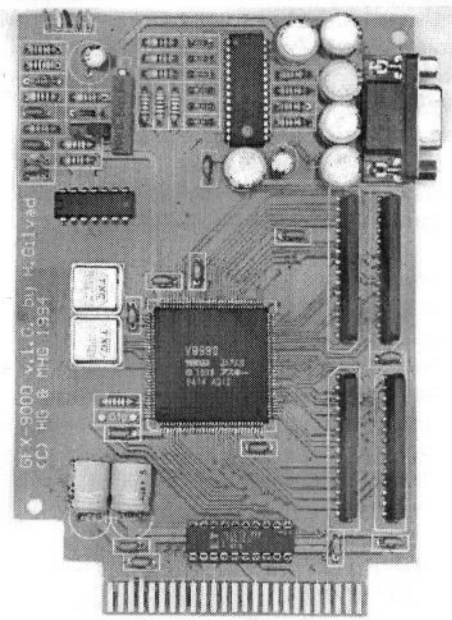
In "NMS 8245 un computer molto versatile" wordt besproken hoe in deze Philips-computer het geheugen uit te breiden is naar een hoeveelheid van 1Mb met behulp van een SIMM-module. Een must voor de hardware freaks! Verder wordt er "NV-Magazine 11", "S-Point98" en nog wat andere software besproken. Ook zit er in dit nummer weer zo'n leuk klein A7 boekje bij. Deze keer is het boekje volledig aan de MSX Core Club gewijd. Voor degene die de MSX Core Club niet kennen, dit is een club actieve MSX-ers uit Brazilië.

ICM Magazine 37 is een interessant nummer, een vereiste is dat je Italiaans kunt...



ICM Magazine
Via Alghero 15, 20128 Milano, Italy
mcasali@sofit.it





GFX9000

*f*460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*469,-)

Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

*f*560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*560,-)

Combiprijs

*f*920,-

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours *f*920,-)

Video9000

- U tovert uw computer om tot een videocomputer.
- De mogelijkheid om met uw MSX te kunnen superimposen en digitaliseren.
- Digitaliseert in VGF-, PIC- en BMP-formaat.
- Bel voor meer informatie en voordelige combinatie (GFX9000+Video9000) aanbieding.

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

rhiep@msx.ch

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

NestorPreter

Maico Arts

Inleiding

Heb je wel eens het probleem dat je een programma in BASIC aan het typen bent en dan ineens klopt er niets meer van, omdat die regelnummers de zaak in het honderd laten lopen? Of weet je ook niet meer welk getal nu in welke variabele staat? Dan is NestorPreter best wel iets voor jou.

Naam

Wat moet ik me daar nu weer bij voorstellen, zul je jezelf misschien afvragen als je bovenstaande titel leest. Toch is het niet moeilijk, maar dat geldt alleen als je het weet. Ik kwam in de MSX mailinglist een bericht van KonamiMan tegen waarin hij aankondigt dat versie 0.2 van zijn NestorPreter op zijn homepage te bewonderen is.

De voornaam van deze persoon is Nestor. Het programma heeft de functionaliteit van een pre-interpreter. Als je dan één en één bij elkaar optelt en hetgeen wat je gekregen hebt een beetje inkort, dan krijg je bovenstaande naam.

Internet

Gezien ik de aankondiging op het internet heb gezien, moet het ook mogelijk zijn het programma er vandaan te halen. Hier is het adres waar je de bestanden kunt downloaden:

http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9797/msx2.htm#NPR

Als je de bestanden hebt gedownload, moet je niet gek kijken dat de extensies geen .LZH meer zijn. Dat is een kwestie van domweg hernoemen. Vervolgens naar de MSX kopiëren en met LHEXT.COM of PMEXT.COM uitpakken.

Wat is het?

Laat ik eens een antwoord proberen te geven op deze vraag. NestorPreter is een programma wat werkt onder MSX-DOS en niks met een kant en klaar BASIC programma kan aanvangen. NPR wil een gewone tekst krijgen. Het programma interpreteert vervolgens deze tekst en zal een BASIC programma creëren in ASCII formaat. Deze kun je in de MSX BASIC omgeving inlezen met een LOAD commando en klaar is je BASIC programma. Daarna niet vergeten te SAVEn natuurlijk.

Voordelen

Hier volgen een aantal voordelen van dit programma:

- Overzichtelijk programmeren
- Geen regelnummers
- Langere variabele namen
- Macro's
- Verwijdert REM-regels
- Verwijdert overtollige spaties

Overzichtelijk programmeren

Met overzichtelijk programmeren bedoel ik dat je in de letterbrij die je op het scherm hebt staan ook nog enige wijs kunt. Je kunt inspringen, onderscheid maken tussen hetgeen in een lus thuis hoort en wat er juist buiten moet blijven.

Regelnummers

Om de diverse programmaregels van elkaar te onderscheiden, gebruikt het MSX BASIC regelnummers. Op zich niks mis mee, maar bij het programmeren kan dat knap lastig worden als je regelmatig regels moet tussen voegen. Als er geen tussenliggende nummers meer zijn, dan ben je uitgewerkt en moet je eerst alles hernummeren.

NPR gebruikt labels om een subroutine of een regel aan te geven. Wanneer er persé op een nieuwe regel moet worden begonnen gebruik je gewoon een labelteken. Dit is trouwens de tilde (~). Door achter GOTO of GOSUB zo'n label op te nemen weet NPR toch waar je zijn wilt.

Het programma wat door NPR wordt gegenereerd bestaat natuurlijk wel uit regels met regelnummers. Anders zou MSX BASIC er geen raad mee weten en krijg je deze foutmelding: "Direct statement in file".

Hier volgt een voorbeeld uit de handleiding van NPR:

```
~INIT:
  print "This is the start...":
  print "This is still the start!":
  print "When indent is performed, previous
        BASIC line continues."
~CHECK: if inkey$="" then ~CHECK
10 print "Heeey this is NOT line 10!!"
goto ~INIT
```

Bovenstaande wordt geconverteerd naar:

```
10   PRINT"This is the start...":PRINT"This
     is still the start!":PRINT"When indent is
     performed, previous BASIC line continues."
20   IFINKEY$=""THEN20
30   PRINT"Heeey this is NOT line 10!!"
40   GOTO10
```

Hier volgt nog een overzichtje van de commando's die je kunt gebruiken met labels. Normaal gesproken moet je hier een regelnummer achter zetten:

AUTO, DELETE, ELSE, GOSUB, GOTO, LIST, RENUM, RESTORE, RESUME, RETURN, RUN, THEN

Hier zie je trouwens ook dat wanneer je regelnummers gebruikt deze gewoon als label worden gehanteerd en dat ze in het uiteindelijke programma een heel ander nummer gekregen kunnen hebben.

Langere variabele namen

Ook het gebruik van namen voor variabelen is nu gemakkelijker geworden. In MSX BASIC mogen ze ook onbeperkt lang zijn, maar dat heeft geen enkele zin. MSX BASIC kijkt alleen naar de eerste twee tekens. De rest is overbodige ballast.

Door vooraan in je de tekst een lange naam te definiëren en deze vervolgens te koppelen aan een naam van twee letters, zal NPR een korte versie in de uiteindelijke BASIC listing plaatsen. Nu kun je dus in je programma telkens naar deze lange naam verwijzen, zodat je weet waar je het over hebt tijdens het programmeren.

Macro's

In het programma kun je macro's gebruiken. Als eerste de vraag wat macro's zijn. Een macro is eigenlijk een zelf gemaakt commando wat een bepaalde reeks aan commando's kan uitvoeren. Een batchbestand onder MSX-DOS is eigenlijk ook een macro.

In NPR kun je dus met een korte naam een complete programma regel opnemen in de tekst. Je kunt zelfs een macro andere macro's laten starten, zogenaamde geneste macro's dus.

Ook hier weer een voorbeeld uit de handleiding:

```
@define  TRUE -1
@define  FALSE 0
@define  ERROR E%
@macro   SHOW_ERR print "Error";
         @ERROR;"!!"

gosub ~PROCESS
if @ERROR=@TRUE then @SHOW_ERR
```

Dit zal geconverteerd worden naar (aangenomen dat ~PROCESS geconverteerd wordt tot 10000):

```
10   GOSUB10000
```

```
20   IFE%=-1THENPRINT"Error";E%;"!!"
```

REM regels en spaties verwijderen
Iets wat de leesbaarheid van BASIC programma's ten goede komt is commentaar. Dan kun je tenminste zien waar je in je programma bezig bent. Een nadeel van dit commentaar is dat dit tekst is die geheugenruimte in beslag neemt. En dat hebben we niet zo veel in MSX BASIC.

Een tweede voordeel van het eruit halen van REM regels en spaties is dat de computer tijdens het verwerken van het programma niet meer door deze tekst heen hoeft te werken en dus sneller wordt. Een spatie is ook een teken wat uit het geheugen wordt gehaald, bekeken en vervolgens weer weggegooid, omdat het programmatechnisch gezien geen inhoud heeft. Evenzo geldt dat voor REM regels.

Hier volgt een voorbeeld om spaties te verwijderen uit de handleiding:

```
10   for k = 1 to 10
20     print "The number is";k
30     for j = 10 to 1 step -1
40     print "The reverse number is";j
50     next j
60   next k
```

Wordt geconverteerd tot:

```
10   FORK=1TO10
20   PRINT"The number is";K
30   FORJ=10TO1STEP-1
40   PRINT"The reverse number is";J
50   NEXTJ
60   NEXTK
```

Opletten
Toch zijn er een aantal dingen die je een beetje in de gaten moet houden. Één ervan is de handleiding lezen. Het zijn een aantal bladzijden Engelstalige tekst, maar je wordt er wel wijzer van. Die vertelt je tevens mijn volgende opmerking: BASIC-regels of programmaregels mogen niet langer zijn dan 256 tekens.

Zoals gezegd moet je goed in de gaten dat de BASIC regellengtes maximaal 256 tekens mag zijn. De regel in de tekst mag wel langer zijn, door de vertaalslag van het ASCII naar BASIC tijdens het LOAD commando zullen de BASIC commando's in de regels toch nog een stuk korter worden. Door het gebruik maken van inspringen kun je voor de leesbaarheid de commando's op verschillende regels zetten. Wanneer NPR dan klaar is wordt alles toch keurig op een regel gezet. Als je vervolgens in BASIC een foutmelding als "direct statement in file" krijgt, dan kun je wel eens te maken hebben met zo'n regel, die te lang is. Als je een LIST geeft zie je wat de laatste regel is die wel gelukt is, maar wél een dikke drie regels in beslag zal nemen.

Conclusie
Mijn bescheiden mening is dat dit een mooi stukje programmeerwerk is, waarvan ik graag gebruik maak. Het is nog in een alfa-stadium, wat niet meer wil zeggen dat het nog verre van klaar is, maar ik werk er al met plezier mee.

Ondertussen is versie 0.3 alweer uit. Hiermee kun je de macro's die je toch in elk programma gebruikt, in een ander bestand zetten. Hoef je daar alvast niet meer naar te kijken.

Als je ook eens naar NestorBasic hebt gekeken, zul je zien dat je met NPR het programmeren van die NBASIC een heel stuk gemakkelijker te maken is. Zeker gezien de maker van het programma al de nodige macro's en definities voor NBASIC erbij heeft gedaan, dan wel op het internet zijn te vinden.

You Are Making Progress
If Each Mistake
Is A New One

Sex Bomb Bunny

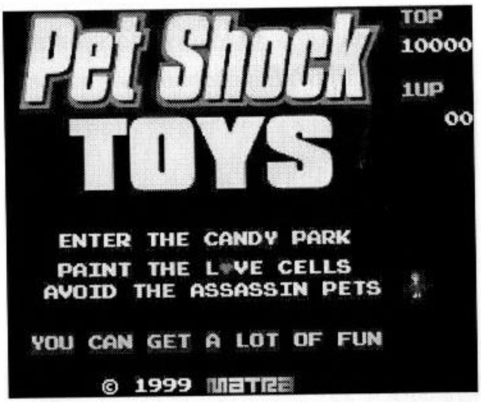
Paul Reemeyer

De naam van dit spel zegt al veel over de inhoud van het spel. Iedereen heeft wel MKII gezien op de beurs van Bussum. Daar kon je gewoon niet omheen kijken, en dan weet iedereen over wie ik het heb. Nou, die verkocht dit spel voor hun groep, Matra Playtech.

Je krijgt het spel in een mooi doosje, met daarbij een mooie layout. De kleuren voorkant is bedrukt met de vrouw, onder de naam MS Zero, die ook voorkomt in het spel. De disk die erin zit is verder niets aparts meegedaan. De label die erop zit is erg effectief en is verder niet echt bijzonder. Alleen één dingetje valt me wel gelijk op, er zit een bunny op de disk met daaronder de tekst "Fetish Feature". Daar weet ik verder ook geen raad mee.



Iets heel moois wat je vindt in het doosje is een boekje. Het boekje is in kleur en is erg mooi om te zien. Dit boekje bevat alle informatie over het spel, over de makers van het spel. Met de introductie van de makers kun je lezen over de makers, rare dingen. Verder staan er ook nog product informaties in, met onder andere de MSX muismat. Deze kon je ook kopen op de beurs van Bussum. Zoals je kan lezen in dit stukje tekst is het spel goed verzorgd.

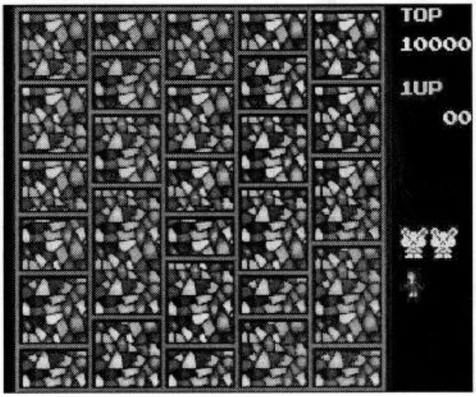


Het spel

Het eerste kleine dingetje dat opvalt is dat het spel niet zelf opstart. Als je de disk zelf laat opstarten, krijg je MSXDOS op je beeld en verder gebeurt er niets. Dus als je in DOS bent moet je zelf nog even PLAY intypen en op return drukken. Dan kom je in het spel terecht. Je krijgt een leuk intro scherm te zien. Als je dit scherm ziet denk je gelijk aan de tijd van de MSX 1. Alleen op het introscherm heet het spel Pet Shock Toys. Misschien is dat de naam in Spanje? Ik zal het spel maar gaan spelen want ik weet echt niet wat me te wachten staat. Ik zei net toch al dat het introscherm me deed herinneren aan de tijd van de MSX 1. Nou als je het spel speelt denk je daar ook aan. De bedoeling van het spel is met je poppetje het veld rond te lopen. Het veld waar je rondloopt is opgedeeld in vlakken. De vlakken zijn verdeeld door lijnen. Met je poppetje kun je over die lijnen lopen, maar ook alleen maar over die lijnen. Als je compleet over

de lijn hebt gelopen verandert de lijn van kleur. Dit betekent dat je die lijn gehad hebt. Als alle lijnen van een vlakje zijn belopen, met je poppetje, gaat het vlak weg en kun je zien wat er achter het vlakje zit. Ik zal het maar gelijk vertellen. Als je het niet wilt weten moet je de volgende zin niet lezen. Er zit een dame achter in een leren pak. Met een paar borsten, die ze toch wel graag aan je wil laten zien. Deze dame is dezelfde als die op de voorkant staat van het doosje.

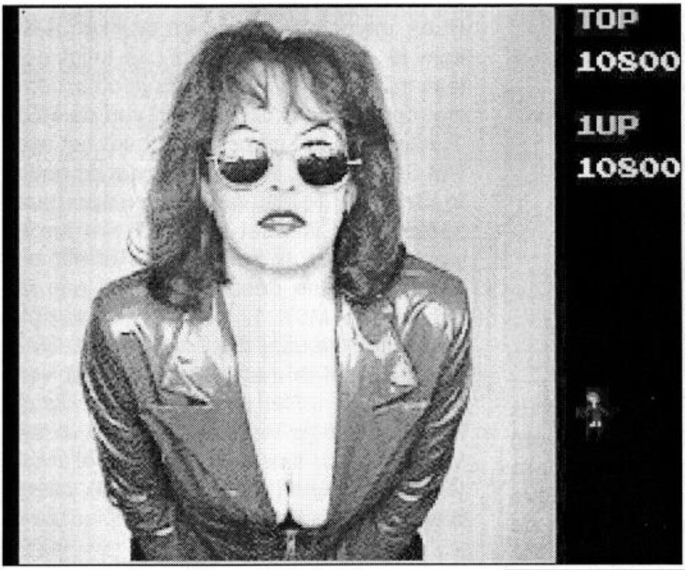




De besturing van het poppetje is erg makkelijk en vloeiend. Aan de besturing kun je je niet aan gaan frustreren. De moeilijkheid van het spel ligt aan de hoeveelheid "killer pets" die er rond lopen in het speelveld. Er lopen zoveel pets rond, dat je echt goed moet opletten waar ze heengaan.

Conclusie

Het spelen van het spel is niet echt verslavend. Het is wel leuk om het spel af en toe te spelen. De besturing van je poppetje is goed gemaakt en hapert niet, dit is dan wel een pluspunt. Grafisch gezien is het geen hoogstandje, het zal je wel aan de tijd van de MSX 1 doen denken. Dit maakt mij verder ook helemaal niks uit, het is in ieder geval wel effectief. Als je de plaatjes wilt bekijken kun je dat gewoon doen in een tekenprogramma, het zijn namelijk gewoon screen 8 plaatjes. De vrouw die ze hebben gebruikt voor de foto's is Ms Zero.



Het spel draait zonder problemen op de harddisk. Dit is altijd gemakkelijk. Als je het spel wilt kopen zal ik je wel aanraden om het eerst te spelen om te kijken of je het wel leuk vindt.

SD Mesxes 13

Mari van den Broek

Het blijft mij elke keer weer verbazen wat er op de voorkant van dit Spaanse blad staat. Ook dit keer staat er weer een aardig plaatje op de voorkant getekend door Saver. Genoeg over de voorkant, laten we de inhoud eens bekijken.

Op de cover hebben we kunnen lezen dat dit het Augustus 1999 nummer is, het vorige nummer was van november 1998... Niet getreurd, ook dit keer is het weer een fantastisch dik nummer, dus laat ik me er eens doorheen werken. Dit keer sla ik de inhoudsopgave en introductie over en ga direct door naar het beursverslag van de 15de meeting in Barcelona. Aan de foto's bij dit artikel te zien heeft iedereen het naar de zin gehad.

We vervolgen het beursverhaal met een bijzonder uitgebreid verhaal hoe The Lost World gespeeld moet worden. Het artikel is opgesierd met screenshots uit het spel die het verhaal een stuk duidelijker maken. Blijkbaar is het artikel langer dan bedoeld en heeft men besloten het resterende deel in SD Mesxes 14 te publiceren.

De IDE heeft ook Spanje veroverd. Wie meer wil weten over hoe de IDE nu precies werkt kan zijn voordeel doen met dit artikel. Zo worden onder andere de 16 registers waarmee de IDE werkt besproken en wordt uitgelegd hoe deze aangesproken of uitgelezen moeten worden. Aan het einde van het artikel vinden we dan ook een assembly-listing, waarmee het één en ander kan worden uitgeprobeerd.

Verder gaan we met de bespreking van het spel Nuts. Uit de screenshots bij dit artikel maak ik op dat ik nog een lange weg te gaan heb voordat ik het spel uitgespeeld heb en dat ik blij mag zijn dat de versie die wij hier hebben in het Engels is en niet in het Spaans.

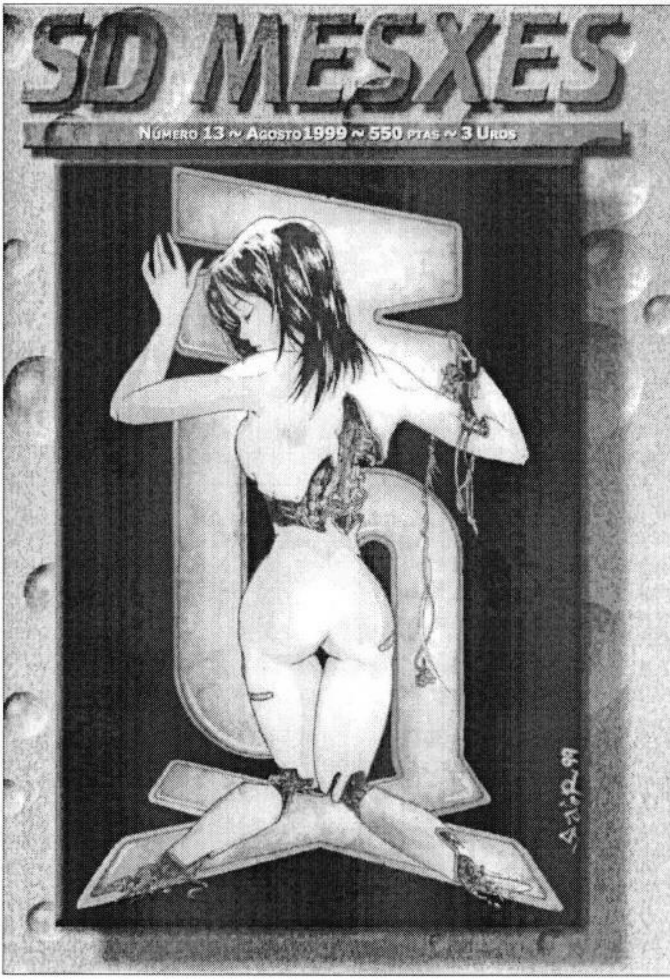
Toetsenborden hebben nog wel eens het probleem dat bepaalde toetsen na verloop van tijd niet meer willen werken. Het vervangen van een toetsenbord (bijvoorbeeld Sony HB-F700) kost een paar aardige centen, als je er überhaupt één kan vinden... Nu blijken een aantal type toetsenborden van MSX 1 computers een vrijwel dezelfde schakelaar te bevatten, die met een kleine ingreep overgezet kunnen worden naar het toetsenbord van bijvoorbeeld de Sony. Stap voor stap wordt in dit artikel uitgelegd hoe dat in zijn werk zou moeten gaan.

Hè, het volgende artikel komt me wel heel erg bekend voor... Tilburg '99. Zowel de tekst als de foto's zijn van mijn hand. Nou ja, niet helemaal. Deze tekst is in het Spaans, de tekst die ik geschreven heb was in het Engels. Ik denk dat het bijzonder belangrijk is dat wij onze vrienden in Spanje keer op keer moeten laten zien wat er precies in Nederland allemaal gebeurt.

Aan het volgende artikel heb ik een behoorlijke kluif. Konami Man (Nestor Soriano) legt uit hoe TSR's gemaakt kunnen worden. Nu is dat in theorie natuurlijk leuk maar hoe zit het in de praktijk. Met behulp van korte (en langere) stukjes assembly-listing wordt het één en ander duidelijk uitgelegd. Het eindresultaat is een complete assembly-listing die enkele pagina's beslaat en waarvan de werking mij voor een raadsel stelt.

Goud van Oud, Exor heeft zijn weg ook naar Spanje gevonden en wordt nu eindelijk besproken. Men vindt de graphics wat

aan de simpele kant maar men heeft toch een aantal uurtjes doorgebracht met dit spel.



Nog een beursverslag, dit keer van Madrid '99. Dit was de beurs die Rob en Koen bezocht hebben met als gevolg dat Raymond en ik dat ook gedaan hebben eind oktober van dit jaar. Op de foto's bij dit artikel herken ik een aantal mensen die wij ook ontmoet hebben. Aan de foto's te zien was het die keer wat drukker dan de keer dat wij er waren. Op een aantal foto's zijn Rob en Koen dan ook te zien.

Na de nodige besprekingen van games en audio CD's zijn we weer aangekomen bij het VDP Blaster artikel. Dit keer wordt uitgelegd hoe cirkels en driehoeken op het scherm gezet kunnen worden. Allereerst met een tweetal kleine BASIC-listingen, vervolgens in assembly.

De GFX9000 heeft een overscan-mode. De V9938 en de V9958 schijnen deze ook te hebben. De overscan-mode blijkt door NOP gebruikt te zijn in hun Unknown Reality demo. Via een korte uitleg en een assembly-listing wordt duidelijk hoe dit werkt.

Niet alleen in Nederland en Spanje wordt gewerkt aan nieuwe hardware. In Italië is men er ook in geslaagd om een slotexpander te maken. Hoe deze slotexpander in de praktijk presteert is niet bekend.

Met een artikel over het maken van animaties zijn we al bijna weer aan het einde van het blad aangekomen. Er kan wederom gerust gezegd worden dat het weer een zeer gevarieerd nummer is. Wachten is het nu op het volgende nummer. Hopelijk laat deze niet zo lang op zich wachten.

Club Mesxes
C/. Manacor 16, 1° 1ª
07006 Palma de Mallorca
Baleares (Spain)

NV 5, 6 en 7

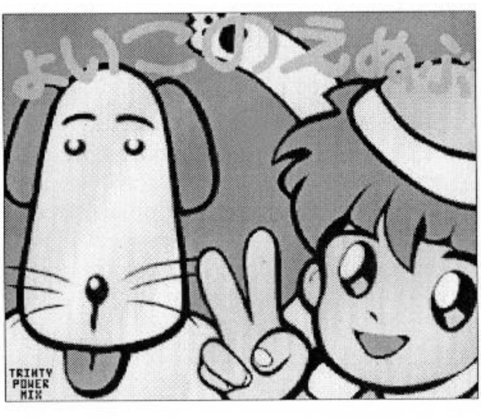
Maico Arts

Inleiding
Het is alweer een tijdje geleden dat wij een NV hebben besproken. De laatste was nummer vier, dus is het de hoogste tijd om de achterstand in te lopen. Het is ondertussen al weer november en nummer tien is zelfs al op de redactie aanwezig.

Algemeen
Zoals bijna alle voorgaande keren bestaan de drie NV's van deze keer ook weer uit drie diskettes. De diskettes zijn ook deze keer voorzien van een kleurenlabel. Elke diskette heeft een ander label, het is de intro tekening wanneer vanaf deze diskette wordt opgestart.

Laten we de negen diskettes in vogelvlucht bekijken.

NV 5
Nadat ik alle diskettes naar de harddisk heb gekopieerd in directories, kopieer ik alle bestanden nog eens vanuit de drie directories naar één. Waarom? Wanneer ik door het menu aan het worstelen ben, heb ik geen zin om van disk te moeten wisselen. En vanuit het menu kun je geen directories wisselen.



Van de andere kant, je moet ook de diskettes even afzonderlijk opstarten om uit te vinden of de ene toevallig niet een andere opstart heeft als de andere. Normaal gesproken heeft elke diskette een ander opstart scherm namelijk.

Deze keer viel me op dat het menu veranderde, zonder dat ik in de gaten had waar dat door kwam. Later viel me op dat de KANA-toets (de CODE-toets op een MSX Turbo-R) aan stond. Op het moment dat je in het menu staat en je drukt op deze toets, dan zie je niets, maar wanneer je terug komt in het hoofdmenu, dan zul je een ander menu zien.



Disk A... Ook deze keer was het weer een grote letterbrij, waar ik mezelf doorheen geworsteld heb. De vijfde optie van disk A lijkt een soort Tetris spelletje. Het heet Bakage-Mania, als ik het goed lees tenminste. Er liggen een viertal rijen van vier stenen. In het veld staat een kader getekend om vier stenen (twee bij twee). Met de spatiebalk kun je deze rechtsom laten draaien, met de GRAPH-toets draaien ze linksom. Hiermee verplaats je dus in feite de stenen door het veld. Met de pijltoetsen kun je het kader verplaatsen. Wanneer je

op de onderste regel staat kun je op de spatiebalk drukken en krijg je te zien of de regel goed is. Zo ja, dan verdwijnt ze en krijg je punten, zo nee, wordt een kruis geplaatst op de grens van twee stenen die niet met elkaar overeen komen. Bij een fout wordt er van boven weer een regel toegevoegd. Het spel is voorbij wanneer het gehele scherm tot bovenaan toe is gevuld. Maar waar we nou eigenlijk mee bezig zijn, dat weet ik niet...

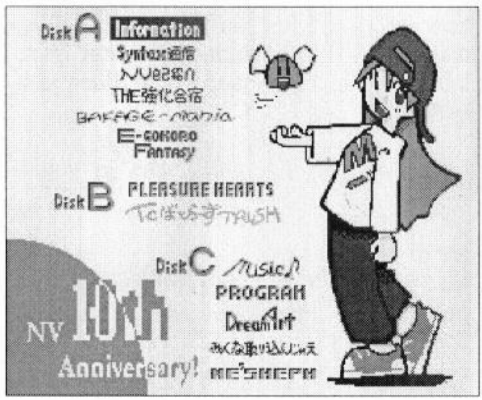
De laatste optie is plaatjes kijken, de eerste opties is tekst lezen. Ik moet onze hoofdredacteur toch eens vragen of ik een cursus Japans kan krijgen, zodat ik die tekst kan lezen.

Op disk B staan twee spellen. De eerste heet Pleasure Hearts. Wat het precies inhoudt ben ik nog niet achter, maar ik vind dit wel een geinig schietspel. Een snel schietspel trouwens. Op disk A is trouwens een klein stukje hierover te lezen, als je tenminste Japans kunt lezen, ik ben een aantal toetscombinaties tegen gekomen en een aantal letters.

Op disk C staat zoals gewoonlijk het muziekprogramma MPX. Het kan diverse typen muziek bestanden afspelen. Het programma laat tevens de inhoud van een bijbehorend tekstbestand zien.

Het tweede item is "program" en vinden we de BASIC programma voorbeeldjes. In dit menu vinden we een zevental opties, waarvan de eerste Beast Mania heet en als je optie 4 kiest om te laden begint het te roepen om disk B van NV-2. Het volgende spelletje in de rij is van BSC en heeft het woord "step" in de titel staan. Er verschijnen een serie pijltjes op het scherm en jij moet op de juiste cursortoets drukken, die van het pijltje wat tussen de twee blokjes boven aan op het scherm staan. Simpel, maar best wel verslavend. Je probeert toch een zo hoog mogelijke score te halen. Of je vaak dit soort spelletjes zult spelen, ik denk het niet, maar het blijft wel leuk.

Ook vinden we hier weer Dream-art terug, deze keer aflevering 35 en de laatste optie in het menu is Ne'Sheph. Het is een compleet programma waarin de aftiteling van deze NV 5 voorbijkomt, voorzien van PCM-samples, muziek en plaatjes. Klinkt leuk en ziet er gewoon leuk uit! De plaatjes zijn allemaal in twee kleuren, zwart-wit zogezegd. Alhoewel, nu ik verder zit te kijken heb ik het alweer bij het verkeerde eind, na een volgende PCM-sample krijgen we diverse plaatjes met meer kleuren erin...



NV 6

Ook met NV 6 hebben we een drietal diskettes gekregen met een kleurenlabel erop. Laten we deze ook eens gaan bekijken.

He, dit is een leuk introplaatje. En het menu is nog veel leuker! Je kunt gewoon met de pijltoetsen rondlopen over de menumogelijkheden en met de spatie kiezen. Rechtsboven wordt getoond op welke disk je dit item moet zoeken en welke dus in de diskdrive moet zijn als je deze optie kiest.

Waarom vind ik dit nou zo leuk. Dat komt denk ik dat het niet zo'n bonte kermis is

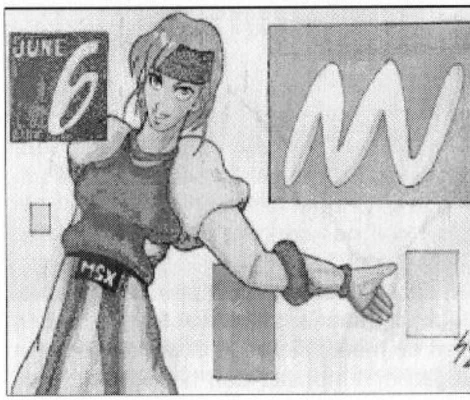
als de voorgaande nummers. Misschien is het net zo bont, maar oogt het toch net dat beetje anders dan anders. Je moet op de Turbo-R wel de KANA-toets uit hebben staan.



Op de disk A vinden we zoals gebruikelijk de teksten weer terug. Het valt niet mee om hier wat nuttigs uit te halen. Soms kom je wat kreten tegen die betrekking hebben op een spel of programma op de diskettes, soms zie je de toetscombinaties voorbij komen die je in een bepaald spel nodig hebt. Verder zien we weer de plaatjes die op de diskettes verspreid staan en komen we deze keer de line-art weer tegen. Dit zijn plaatjes die met behulp van lijntjes worden gemaakt. Soms blijft het bij een simpele tekening, maar er zijn ook betere plaatjes tussen.



Aangekomen bij disk B hebben we drie menu opties. Door voor P&V te kiezen krijgen we het bekende program-menu. De eerste geeft een keuzemenu-tje met 4 keuzes er in. Als eerste start er een simpel spel op met de naam Fight. Je moet met de spatiebalk je tegenstander naar achter zien te slaan totdat hij van de verhoging af valt. Het spel stamt al uit 1991 zo te zien aan de copyright melding die onderaan op het scherm staat. Met een auto-fire op de spatiebalk is dit spelletje vrij gemakkelijk te winnen... Het tweede spelletje is een simpel balspelletje, de derde keuze lijkt een stukje uitleg te geven over de eerste keuze, het spelletje Fight. De vierde keuze gaat weer terug naar het menu van NV. Kun je nog volgen in welk menu-tje ik bezig was?



Weer terug naar het program (P&V) menu. Het tweede spelletje is een simpele Tetris, maar het is niet de bedoeling om lijnen te maken. Er wordt wel gewerkt met bepaalde kleuren, maar hoe één en ander nou in elkaar steekt is me nog niet duidelijk. Beide spelletjes werken trouwens in BASIC op screen 1.

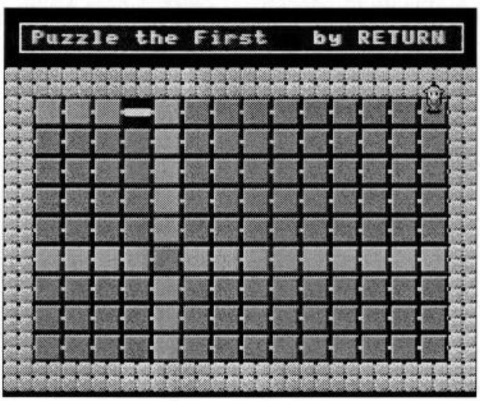
De derde is een simpele editor. Er worden een paar vraagjes gesteld en kun je regel voor regel het patroon invullen. Als je klaar bent wordt een BASIC regel gepresenteerd. Hierin staat een for-next lus, een

tekenreeks en wordt alles rechtsreeks in het video geheugen gezet. Voor de rest laat ik het aan de lezers over om deze diskettes te kopen en de programmaatjes te bekijken.



Island Story2

Dit is een RPG, als ik het goed heb gevolgd begint het in een bar, gaat kris kras door een bos en komt vervolgens op een boot terecht. Maar of dat nou ook de weg is, dat is me niet duidelijk. Het spel zie t er leuk uit, maar er zitten wat foutjes in. Één van de meest storende is wel dat je soms tegen een monster aan het vechten bent en je kunt het totaal niet zien. Op die manier kom je er soms achter, doordat je een keuze venster krijgt, dat je met vier van zulke monsters te maken hebt. Vrij lastig dus...



Op disk B staat nog een derde menu optie. Deze staat voor "Battle with enemy". Het spel is gemaakt door BSC, een kreet die ik regelmatig tegenkom onder de kop "program", de BASIC programmaatjes. Dit spel is euh, ja, wat is het eigenlijk voor een spel, ik zou het niet weten. In het hoofdmenu was wel een mogelijkheid die uitleg gaf, maar de uitleg was compleet in het Japans en dus ook weer onleesbaar.

Laten we maar snel verder gaan met disk C. Deze begint zoals gewoonlijk met het muziekprogramma MPX.COM. Er wordt naar MSX-DOS gesprongen en vervolgens wordt het programma opgestart. Diverse muzieknummers kunnen beluisterd worden op de PSG, SCC en op de FM-Pac. Vervolgens vinden we Puzzle the First. Dit is een puzzelspel wat veel lijkt op Exor, een spel wat een paar jaar geleden is uitgebracht door Aurora. Met een mannetje beweeg je naar het juiste vakje. Als je daarop springt worden de horizontale en verticale lijn waar je op staat omgedraaid. Zo moet je alle vakjes in het spel in dezelfde kleur zien te krijgen. Het spel is net zo verslavend, maar dit is wel een stuk gemakkelijker. Je wordt namelijk niet begrensd in het aantal zetten dat je mag doen om een level uit te spelen.

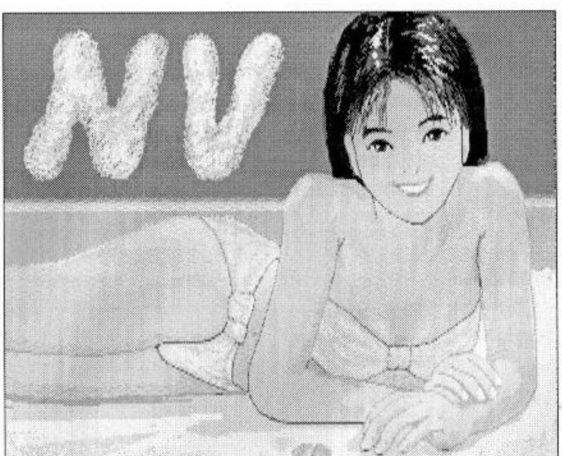
Deze keer is er aan de keuze "Ending" niks te beleven. Er verschijnt een nieuw keuzemenu met drie regels en vervolgens blijken dit de opsommingen te zijn voor de credits en dergelijke. Saai dus. Laten we maar snel verder gaan naar nummer 7.

NV7

Ook NV 7 bestaat uit drie diskettes en is voorzien van een leuk kleurenlabel. Zoals gewoonlijk wordt er opgestart met een leuk plaatje en een leuk menu, als je tenminste de KANA-toets of KANA-lock uit zet.



Wanneer we vervolgens disk A bekijken komen we zoals gewoonlijk de teksten en een aantal plaatjes tegen. Laten we daarom maar snel door gaan naar disk B. Als ik het icoon uit het menu selecteer begint prompt een vlot muziekdeuntje te spelen en krijgen we een menu gepresenteerd. Als eerste kies ik voor "Opening" en krijg ik een stukje promotie demo voorgeschoteld in de vorm van een aantal plaatjes. Dan toch maar voor "Start" gekozen. Euh... tja...



Het tweede spel op disk B is Moning Star. Het is een soort schietspel, je bent een ridder met een slingerbal of kogel, waarmee je de vijanden en vuurballen kunt afweren. Wanneer alle vijanden weg zijn heb je een volgend niveau bereikt. Het spel heeft iets weg van Galaga en dat soort spellen. Het is trouwens geprogrammeerd met DM systems2, dat is een BASIC uitbreiding uitgebracht door Gigamix in Japan. Is een leuk spel. In het menu wordt gesproken over Morning Star overigens.



Zo werken we het menu item voor item af naar onder en zijn we ondertussen bij disk C aangeland. Deze disk bevat zoals gebruikelijk de dream-art aflevering 37 en de muziek replayer MPX.COM. Ook het programmeer hoekje zit er weer in. De aftiteling is net als NV zes een beetje saai, alleen maar tekst.

Conclusie

Het was weer een flink karwei om hier doorheen gebezemd te komen. Ook deze keer is er voor iedereen wel wat te vinden, maar als je iets wilt kunnen begrijpen van de vele teksten, dan is Japans nog steeds een pre...

PoPiPu!

Raymond Hoogerdijk

MSX leeft in Japan nog steeds. Helaas komt de informatie maar mondjesmaat deze kant uit. Gelukkig hebben we een paar goede contacten in Japan die ons van de nodige informatie en spullen voorzien.

Popipu! is een Japans blad. Het telt 62 bladzijden inclusief kaft en is volledig zwart/wit. Het blad moet in de losse verkoop 600Yen kosten. Voorop staat in het klein geschreven "for MSX people and culture", dus laten we het blad eens nader gaan bekijken.

Allereerst beginnen we met een inhoudsopgave, die boordevol staat. Hierin vallen titels op als "Gals Quest", "Baboo" en "MSX News Super headline". De rest is in het Japans en dus voor mij helaas niet te lezen.

In "MSX News Super Headline" komen de verschillende soorten HD-interfaces aan bod, zoals Mega-SCSI, IDE Interface en de Henrik Gilvad/Gouda interface (Henrik heet in Japan overigens Henrik Gilverd).

In "Baboo" wordt deze gelijknamige Japanse search-engine (www.baboo.net) onder de loep genomen. Er wordt een klein overzicht gegeven van de directory-indeling en ook wat informatie over de daar aanwezige rubrieken zoals "News", "Event" en "Trade".

"Gals Quest" gaat over de gelijknamige spellen "Gals Quest 1", "Gals Quest 2" en "Gals Quest 2.5" van Tomorrows Soft. Hierin wordt een korte recensie geschreven over deze spellen en ook zitten er wat screenshots bij. Deze spellen zijn op dit moment ook in Nederland verkrijgbaar. MSX-NBNO heeft de import hiervan op haar schouders genomen.

Wat ook opvalt is dat er nog een BASIC cursus in staat, welke denk ik nog steeds heel nuttig is. Hierin worden enkele BASIC commando's uitgelegd en sommige worden aan de hand van een kort stripverhaaltje verduidelijkt. Ook staan er diverse www adressen in van Japanse MSX-sites. Ik heb er eens een paar bezocht, en daar zaten hele mooie bij.

Al met al zal dit voor een Japanner een prachtig blad zijn. Voor mij is het als Europeaan, die de Japanse taal helaas niet



FutureDisk 42

Richard Bosch

Soms moet je zelf achter je tekstschrijvers aan om ze over te halen toch eindelijk aan een tekst te beginnen. Gelukkig wil iedereen op het allerlaatste moment voor de deadline toch nog zijn best doen...

Eindelijk ben ik na een tijdje begonnen aan FutureDisk 42. Nog maar 8 nummers te gaan en dan valt het doek voor de FutureDisk. Maar goed, het gaat nu om de inhoud van de disk.

Het begin is zoals altijd, dus daar besteed ik geen tijd aan en ga dus rechtstreeks door naar het eerste deel van het hoofdmenu: PSG Instrument Editor (kortweg PIE!) van de jongens van TeddyWarez. Dit programma is een deel van een groter project van deze jongens, namelijk Blaffer NT. Hier is het de bedoeling dat men thuis instrumenten gaat zitten maken en die opstuurt naar de jongens van Teddywarez zodat zij ze kunnen gebruiken in hun Blaffer NT. Het uiterlijk van PIE is zo goed als hetzelfde als MoonBlaster en ook de besturing werkt zo goed als hetzelfde (voor zover ik het me nog kan herinneren). Kortom dit programma is net zo gebruiksvriendelijk als MoonBlaster als je het eenmaal door hebt.

Het magazine is het volgende wat we onder handen nemen. Eindelijk klinken de eerste MoonSound klanken bij dit magazine over m'n versterker. Volgens het voorwoord zou er dit keer het spel Sir Dan op de software FutureDisk staan, als alles goed ging. Helaas is dit niet het geval en is die op het moment van het schrijven van dit stuk (eind december, ik weet het, ook dat is laat) ook nog niet na gestuurd, maar dan hebben we iets om naar uit te kijken.

Bij het gedeelte Software staan verschillende stukken software, waaronder het nieuwe spel van onze zuiderburen Compjoetania TNG "Sandstone" en ook zien we hier software van TeddyWarez "Ultra Sonic Waves" (goede coördinatie van de redactie) en nog veel meer.

De meeste teksten zijn wel positief op zo'n twee en een halve tekst na waarvan één tekst zo negatief is dat hij zelfs leuk wordt.

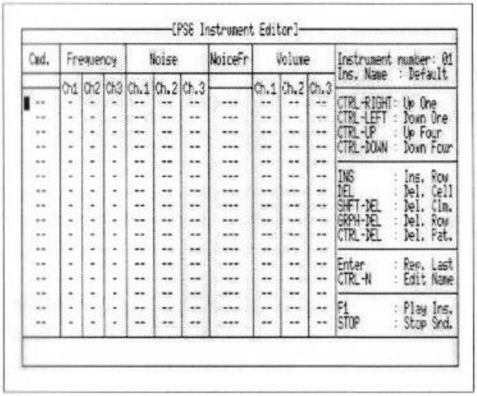


Deze tekst gaat over Piles en is zo negatief, dat zelfs ik niet zo over de FutureDisk kan schrijven, ook al zou ik het expres doen. Patrick mijn compliment.

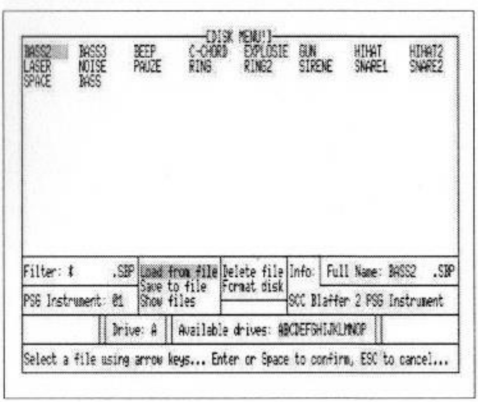
De tips van deze keer gaan over het spel dat bij de Metal Gear editie van de FD zat en er zit nog een programma-tje bij om de plaatjes van Red Lights Of Amsterdam te bekijken.

Bij de bladen aan gekomen valt me op dat ze het bij sommige bladen over de indeling hebben van de

bladen. Er zouden te weinig teksten in staan, terwijl er bij andere bladen genoeg in staan. Nu moet ik alleen even kwijt dat de mensen van de FutureDisk het schijnbaar geen punt vinden als er ten kosten van interessante teksten onder andere beurslijsten en productlijsten enzovoort in staan. Maar goed dit is mijn mening en wie ben ik. Maar ook hier zijn de makers over het algemeen goed te spreken over de bladen. Zoals NV Magazine, Hnostar,



XSW en nog een aantal bladen.
Bij het programmeren wordt een ML-programmaatje besproken dat eigenlijk op de disk zou moeten staan maar er door omstandigheden even doorheen is geslopen. Deze keer staat het er toch op, het gaat om een cache programmaatje. In de tekst wordt uitgelegd wat caching precies is en hoe de routine werkt, zodat mensen



hem ook zelf kunnen gebruiken in hun eigen programma. En verder word er in de tekst "Lijntjes" ook nog uitgelegd hoe het line-commando van de VDP werkt.

Met "Diversen" duikt Koen op de oude softwarehuizen van onze vertrouwde MSX om uit te zoeken wat deze tegenwoordig aan het uitvoeren zijn. Ook staat hier nog een recensie van de Konami tips en truuks boekjes en vinden we bij "Het MSX dagboek" een verhaal over Jan-Willem in Japan.

Bij "Newzzz" staan een paar nieuwtjes over de Z380 en laten ze weten dat ze met een filetje, wat op deze disk staat, de fout van het hangen, wat ik in de recensie van FutureDisk 39 had gemeld, hebben opgelost. Verder staan er nog een aantal recensies en teksten bij "Diversen".

Ook is er nog het hoofdstuk "English part" waar eigenlijk alleen maar vertalingen in staan van een aantal teksten, dus dat is niet echt een aanvulling voor de Nederlanders (en Belgen) onder ons.

Conclusie
Jammer is dat met deze tekstroutine verschillende stukken tekst buitenbeeld vallen en dat de hoofdletters niet echt goed leesbaar zijn met donkerblauw op zwart. De muziek wordt na een half uurtje ook best wel irritant maar gelukkig hebben ze daarvoor een leuke optie ingebouwd. Druk maar eens op de nul... Verder is er over de inhoud van deze disk niet veel negatiefs te zeggen, dus met andere woorden: als je op zoek bent naar een interessante diskmagazine dan is deze FutureDisk zeker wel een aanrader.

FutureDisk
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek
neerbeek@tref.nl

MSX-NBNO organiseert op

15 januari 2000

MSX 2000 Fair

☑ **" 't Oude Theater"**
Bram van den Bergstraat
Oss

Direct tegenover het centraal station, parkeerplaats is vlakbij.

☑ **Stands *f*5,- (± 1,2 x 0,6 meter)**

☑ **Entree *f*2,50**

Informatie/Reserveringen:

MSX-NBNO
Isabella v. Portugalstraat 9
5346 PJ Oss

Maico Arts
(0412) 690757
maico@m-arts.demon.nl

Raymond Hoogerdijk
(0412) 640679
raymond@msx4ever.demon.nl

Richard Bosch
(0412) 635287 of (06) 21885554
richard@richardbosch.demon.nl

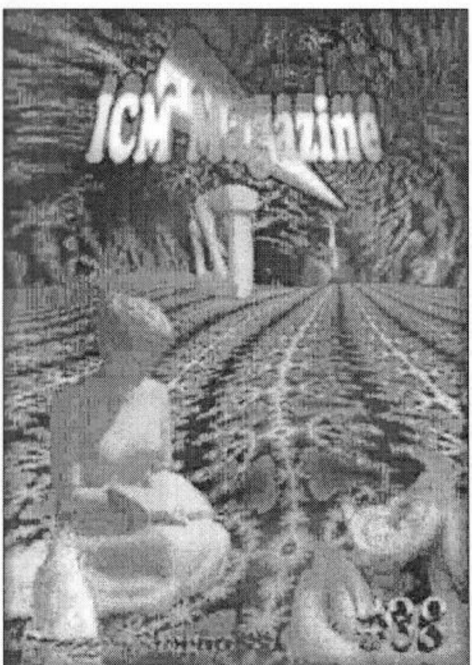
ICM Magazine 38

Mari van den Broek

Ongeveer elke twee maanden ontvangen wij vanuit Italië het ICM magazine. ICM Magazine is vrijwel het enige magazine naast XSW dat met deze regelmaat verschijnt. Wederom ligt er een nieuw nummer voor me, dat ik met veel plezier weer zal bespreken.

De voorkant van dit nummer, is zoals alle voorgaande nummers, in kleur. Echt scherp is de cover niet, de banen waarin de cover geprint is, zijn duidelijk te zien. Ook het plaatje op zichzelf is niet echt scherp te noemen, daar kan wel wat meer aandacht aan besteed worden.

Marco Casali bijt zoals gewoonlijk zelf de spits af in "Editoriale", waarbij hij ons in vogelvlucht op de hoogte brengt van de laatste nieuwtjes en wat er de afgelopen twee maanden allemaal gebeurd is. Wanneer we de pagina omslaan komen we aan bij "Tilburg '99". Deze beurs werd door Marco zelf bezocht. Uiteraard ontbreken de nodige foto's niet.



Geen onbekende van ons is Leonardo Padial. Wij hebben uitgebreid met hem gesproken tijdens ons bezoekje aan Madrid, eind oktober. Francesco Franco heeft een "interview" met Leonardo Padial gehouden, het geen we hier kunnen lezen.

NestorBASIC is nog steeds in ontwikkeling. Tijdens ons bezoekje aan Madrid werd ons verteld dat alle oude sources van NestorBASIC verloren zijn gegaan tijdens een harddisk-crash. Reden temeer dus voor Nestor Soriano om harder te werken aan een nieuwe versie.

In "Clubs Information" komen kort de diskmagazines en bladen aan bod. De spits wordt afgebeten door FutureDisk 40, welke gevolgd word door SD Mesxes 12, Freesoft Magazine 31 en als hekkensluiter XSW-Magazine 27. Wat direct opvalt is dat de titels bij de korte artikelen over SD Mexses en XSW-Magazine verwisseld zijn. Wat ook opvalt, en ons in Madrid nog eens bevestigd werd, schrijft vrijwel iedereen SD Mexses verkeert behalve wij.

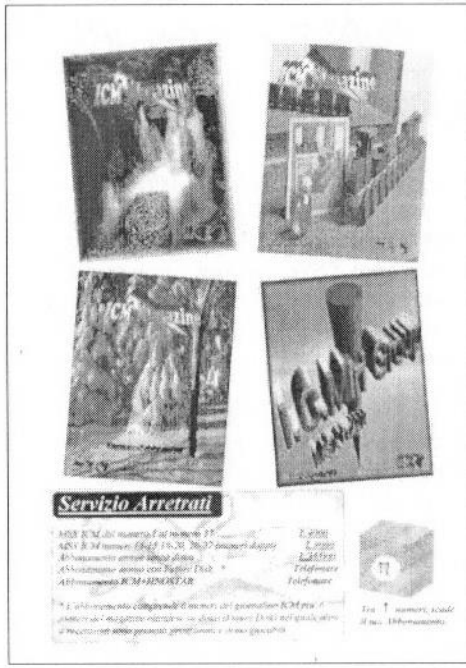
In "La Posta" onder andere aandacht voor nieuwe hardware ontwikkelingen in Japan (ESE-DSP) en het overlijden van Klaas de Wind, wat ook in Italië niet onopgemerkt is gebleven.

Inmiddels zijn we bij de laatste twee pagina's van dit nummer aan gekomen. Een korte assembly-listing van Joannes Crispino maakt het mogelijk om tijdens het spelen van een spelletje het scherm op de

printer (NMS 1431) af te drukken.

Bij dit nummer zat nog een tweede boekje, wat in zijn geheel gewijd is aan Ademir Carchano, een ontwikkelaar van hardware in Brazilië, die beter bekend is als CIEL. De informatie in dit boekje is afkomstig van Internet en vertaald naar het Italiaans. CIEL heeft onder andere een disk-interface, een mini slot-expander, de MSX Expert 2+, MSX ACE001 en een PC-muis adaptor ontwikkeld. Over al deze hardware vinden we in dit blaadje de nodige informatie.

Het blad ziet er zoals altijd verzorgd uit. De cover zou wel wat scherper mogen en hier en daar mogen de achtergronden van de pagina's wel wat minder druk zijn, alhoewel men zich dit nummer behoorlijk heeft ingehouden. Het volgende nummer verschijnt over ongeveer anderhalve maand weer...



Ultra Sonic Waves

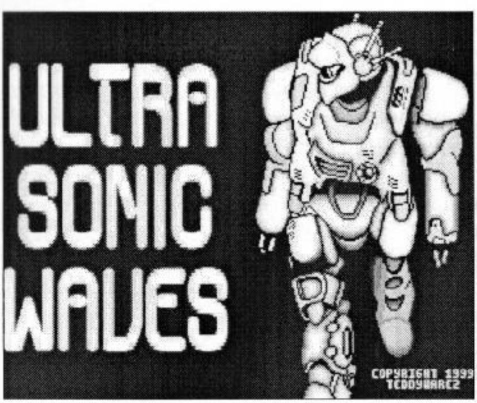
Mari van den Broek

Internet is een zeer bruikbaar medium, onder andere voor het aankondigen van nieuwe producten die via Internet kunnen worden gedownload. Zoals dat ook bij de nieuwe muziekdisk van TeddyWarez het geval is.

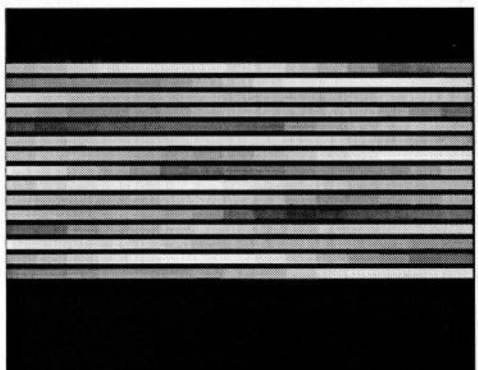
De muziekdisk Teddy's In Action moest een opvolger krijgen. De groep was druk bezig met het maken van nieuwe software zoals een muziekprogramma voor PSG en SCC met de naam SCC-Blaffer. Gelukkig zag men ook nog wat in het maken van een nieuwe muziekdisk: Ultra Sonic Waves, ofwel kortweg USW.

Via een mededeling in de MSX-Mailinglist wist ik al snel deze muziekdisk in bezit te krijgen (is ook niet zo moeilijk als de homepage vermeld staat in het bericht). Het downloaden was vrij rap gedaan en de data was ook vrij eenvoudig op disk terug te zetten. MSXje aan met de diskette in de diskdrive...

USW werkt op elke MSX 2 met minimaal 128 KB geheugen. Een vereiste is wel dat er een muziekmodule in één van de sloten van de MSX zit. Zonder deze hardware uitbreiding start de disk niet eens op. Op de diskette staan een aantal leuke demootjes, die bij gebrek aan een muziekmodule helaas ook niet bekeken kunnen worden.



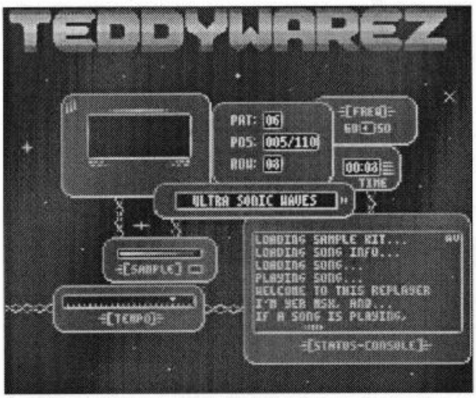
Wanneer we de diskette opstarten komen we allereerst in een "system-check" terecht om te kijken welke hardware onder andere aanwezig is. Na deze controle is het mogelijk om met F2 de intro-demo over te slaan. Nou ja, waarom zouden we dat doen de eerste keer... Al snel klinken er onheilspellende klanken door de speakers en scrollt er een tekst over het scherm. Deze scroll wordt gevolgd door het intro-plaatje waarbij men gebruik maakt van een leuk effect. De tekst wordt steeds groter, waardoor men het idee krijgt dat voorgrond en achtergrond verwisseld worden.



TeddyWarez heeft de nodige tegenslagen gehad, welke op een rijtje gezet worden in de eerste demo. Voor het programmeerwerk maakte men gebruik van WBASS en MSX4PC, hierdoor stonden alle sources op de harddisk van de PC. Een virus maakte daar al snel een einde aan en alle sources gingen verloren. Hierdoor ging zo'n beetje alle motivatie die men nog had

verloren en had men eigenlijk weinig zin om nog wat op MSX te doen. Na dit zelfbeklag wordt Windows nog eens onder vuur genomen door vergelijkingen te maken met onder andere de kernramp in Tsjernobyl en de atoombom op Hiroshima. Men heeft overigens het emuleren van het bekende "Bleu-screen" van Windows aardig in de vingers. Verder gaat deze demo met een aardige multi-color scroll, die weer opgevolgt wordt door een normale scroll met weinig aan informatief in de tekst.

Een muziekdisk? Tja natuurlijk staat er ook een replayer op de disk. (Anders had



men het geen muziekdisk moeten noemen toch?) De replayer is overigens het laatste deel op deze diskette. Het scherm is verdeeld in een aantal blokken waarin de nodige informatie verschijnt. Hier is onder andere ook een 9-kanaals equalizer te vinden en een sample-indicator, wat dat ook precies moge voorstellen. Natuurlijk vinden we ook de nodige informatie omtrent het muziekstuk terug op het scherm: het aantal patterns, positie etc. etc. In de replayer zitten 18 muziekstukken waaronder wat covers van Konami-games. De muziek is vrij aardig.

Conclusie

USW is public domain en mag alleen om die reden al niet ontbreken in je collectie. Muziekmodule-bezitters moeten dit diskje helemaal hebben, zeker als je begrijpt dat dit misschien wel een van de laatste dingen zal zijn die voor deze hardware-uitbreiding gemaakt wordt, we zijn immers toch allemaal verwend met de MoonSound. Voor diegene die Internet hebben, neem eens een kijkje op http://members.tripod.com/~twz/ en download het diskje daar. Diegene die geen Internet hebben kunnen wederom contact opnemen met de redactie.

Piles

Paul Reemeyer

Ik had nog nooit van dit spel gehoord, totdat ik werd gevraagd om hierover een recensie te schrijven. Een spelletje spelen ligt mij wel, dus waarom ook niet. De diskette verdwijnt in de diskdrive en de computer gaat aan...

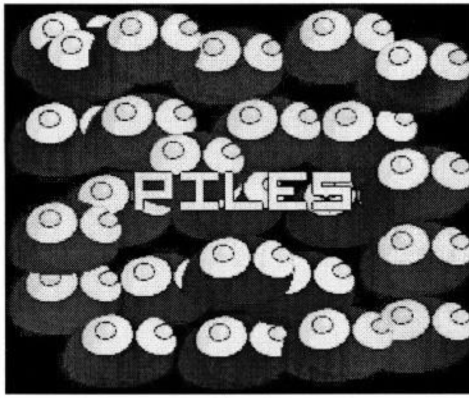
Opstarten en demo

Het spel is gemaakt door Astennu. Direct na het opstarten heb ik de keus uit 50 of 60 Hertz. Een vrij logisch iets, zo'n beetje elk programma of spelletje start hier toch mee op? Na een keuze gemaakt te hebben verschijnt het logo van de maker (Astennu) in beeld. Dit is een leuk logootje. Wanneer je nu eens niet direct op de spatiebalk gaat rammen (omdat het allemaal wat langzaam gaat!) krijg je een demo te zien. Deze demo is echt de moeite van het bekijken waard. De demo is op geen enkele wijze te onderbreken, behalve door het resetten van de computer. Dus wanneer je deze al eens gezien hebt is het zaak op tijd op de spatiebalk te rammen (meteen na het verschijnen van het logo), anders begint wederom de demo.

ASTENNU

Als je de demo hebt bekeken of dat niet wilt doen , dan vraagt het spel om disk 2. Kwestie van even van disk wisselen dus. Wanneer de computer klaar is met laden verschijnt er een menu op het scherm.

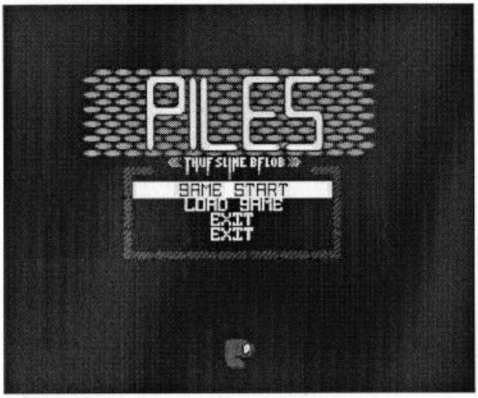
Iets valt me al gelijk op in het menu. Twee keer een exit. Daar moet bijna wel een rede voor zijn, eens kijken wat het verschil is tussen deze twee... Ik zal één ding zeggen, er zit geen verschil in de twee exit's. Ik denk zelf dat één van deze exit's het wegsaven is en de andere alleen maar om te stoppen met het spel. Maar wie welke is weet ik niet. Dit wordt niet vermeld. Verder kun je nog een spel, dat je hebt weggesaved, weer gaan laden. En natuurlijk kun je ook een nieuw spel beginnen.



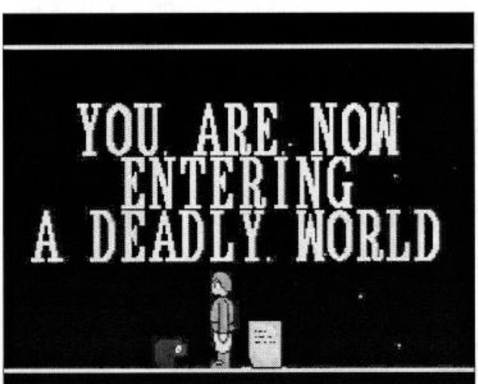
Als je niet met het spel begint maar het heel even laat lopen, dan krijg je een interview met Piles te zien. Dan kom je ergens achter, namelijk dat Piles in het Nederlands aambei betekent. Dus je stuurt een aambei door het veld heen. Wel een onsmakelijk idee. Verder krijgt Piles nog andere vragen voor z'n kiezen, maar dat moet je zelf maar even bekijken. Alleen weer een klein dingetje is, als dit interview eenmaal is begonnen, kun je het op geen enkele manier onderbreken dan door de computer te resetten. Dit betekent dat je dit weer helemaal af moet gaan kijken. Het is niet lang maar kan wel irritant zijn.

Ik begin een nieuw spel en er wordt gevraagd naar de demodisk. Deze stop ik in mijn MSX en ik krijg een korte demo te zien met Piles. Als je op het beeldscherm "BE PREPARED" ziet staan kun je gaan beginnen, dacht ik. Maar niets is minder

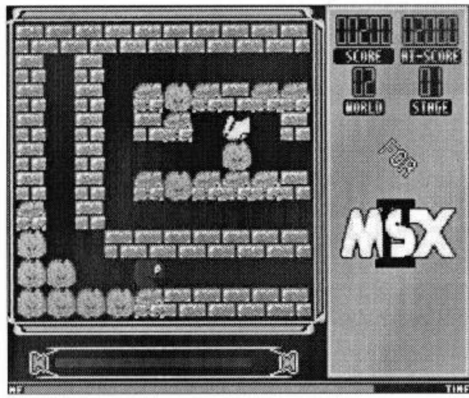
waar. Hij vraagt weer of ik disk 2 erin wil stoppen. De demodisk zit er nog geen twee minuten in. Maar ja, ik wil het spel wel spelen dus doe ik maar weer disk 2 in de drive en druk op de spatiebalk. Jaaa, ik heb het speel scherm op beeld. Voordat je echt kan gaan spelen, krijg je te zien in welke wereld je bent en in welke stage je in die wereld bent. Dat is op dit moment World 1 en Stage 1.



Maar nu heb je aan de zijkant van het speelscherm een info blok zitten. Met de Hi-Score en je eigen Score, maar ook met de informatie in welke wereld je zit en in welke Stage. Nu valt me iets op aan de Wereld informatie blokje. Ik zit al gelijk in wereld twee, volgens dat blokje, maar ik heb nog geen enkel veld gehaald. Ik ga gelijk kijken of dit een fout is van mijn MSX of dat dit een foutje is van de makers van



het spel. Ik laat de tijd voorbij lopen en krijg op het scherm te zien dat ik Game Over ben. Dit was ook de bedoeling. Nu ga ik weer opnieuw een spel starten en nu staat het er wel goed. Nu staat er wel dat ik in Wereld 1 ben. Nu nog opnieuw de computer opstarten. Ik laad alles weer opnieuw en begin een nieuw spel. En ja hoor, ik heb nog niets gespeeld en ben al in Wereld 2. Een klein programmeer foutje.



Maar nu zal ik over het spel iets gaan vertellen. Als je begint met spelen, valt je al gelijk iets op: je hebt tijd. Dit kan soms lastig zijn als je niet al te snel bent, maar de tijd loopt langzaam (in de eerste paar velden) dus is er nog niets aan de hand. Ik begin rustig met het spelen van het spel... Ohhh ik loop tegen de muur aan en het beeld flikkert, wat heb ik nou weer gedaan. Nu zie ik wat met die blauwe balk wordt bedoeld, dat is powerbalk. Je mag nergens tegenaan lopen anders ben je een stukje van je power kwijt. Als je teveel verliest door tegen dingen aan te lopen, wordt het lastig als je dadelijk moet gaan vechten tegen andere wezens.

Ja, je moet ook vechten tegen andere dingen. Dit is hetzelfde gedaan als met RPG's op de MSX!!! Je kunt Attack of Escape kiezen, deze is er ook al twee keer. Er zal misschien wel een verschil

inzitten, maar ik zie die niet!!! Misschien komt dat later in het spel ter sprake. We wachten af. Als je een voorwerp wilt pakken, loop er dan niet tegenaan want dan ben je ook een stukje powerbalk kwijt. Als je iets wil oppakken dan moet je op de spatiebalk drukken als je er naast staat. Dan heb je het voorwerp in je bezit.

Conclusie...

Grafisch ziet het er allemaal wel leuk uit. Het zijn geen grafische hoogstandjes om naar te kijken, maar het is ook niet zo dat je met afschuw naar het scherm zit te staren. De muziek die erbij zit klinkt me bekend in de oren. Ze zijn naar mijn idee een beetje geript. Ze zijn naar mijn gehoor niet precies hetzelfde, maar ze klinken allemaal bekend... De muziekjes die erbij zitten zijn leuk en passen wel bij dit spel. De muziek kun je beluisteren met een FM-Pac of een MoonSound.

Het spel zelf is ook leuk om te spelen, maar jullie moeten er wel rekening mee houden dat het in BASIC is geschreven en het dus ook zo speelt. Het spelen van het spel is leuk en het vechten wat ze in het spel hebben gedaan is geweldig. Je denkt gewoon dat je het spel met alleen tijd aan het spelen bent en dan blijkt ook dat je een powerbalk hebt en dat je kan gaan vechten met anderen. Het nadeel van het vechten is dat je alleen maar kunt kiezen



tussen vechten of weglopen. Je kunt bij dit spel ook wegsaven, daarom staan er twee EXIT's in het menu. Maar welke nu is om alleen maar eruit te gaan zonder te saven en welke met saven dat staat er niet bij. Dit hadden ze er wel even bij kunnen zetten.

En een groot nadeel, vind ik persoonlijk, is dat je constant als er een demo is, de disk moet verwisselen met de demo disk. Dus mensen, jullie moeten zelf maar even bekijken of je het spel de moeite waard vindt om het te kopen.

Astennu
Noordersingel 68
9251 BP Burgum
black_metal@angelfire.com

The Games BBS stop!

Sysop: Mari van den Broek

The Games BBS is sinds eind 1990 een begrip onder de modemende MSXers. Ruim negen jaar is het BBS 24 uur per dag voor gebruikers bereikbaar geweest. De laatste paar jaren is het aantal gebruikers sterk afgenomen. Een jaar geleden waren er toch zeker tien tot vijftien bellers op een dag (vaak zelfs meer!), nu mogen we blij zijn als dat er één soms twee per week zijn. Omdat het zeer veel tijd en inspanning kost het BBS te laten voortbestaan, is besloten om per 15 januari 2000 de stekker er definitief uit te halen.

Via deze weg wil ik alle gebruikers die in de afgelopen jaren gebeld hebben van harte bedanken voor hun interesse...

Konami truuks & tips boek deel 2

Mari van den Broek

In het november/december nummer van 1998 beschreef Klaas de Wind voor ons het eerste deel van het Konami tips & truuks boekje. In maart 1999 verscheen het tweede deel uit deze serie. Het heeft lang op de redactie gelegen, te lang eigenlijk...

De titel op de cover van het eerste deel gaf al aan dat er nog zeker een tweede deel zou volgen. Al bij het eerste deel merkte Klaas op dat er meer en meer mensen zich actief bezig zijn gaan houden met het verzamelen van originele Konami's. Het wordt om die reden dan ook steeds moeilijker om je verzameling compleet te krijgen.

Deel 2 uit de serie gaat verder waar deel 1 gestopt is. Als eerste wordt er een overzicht gegeven van de Konami diskgames. Vreemde eenden in de bijt in dit lijstje zijn toch wel de cassette uitvoering van The Billiards die speciaal gemaakt is voor het Japanse MSX-Magazine en het spel Badlands wat op laserdisk is uitgebracht.



Het volgende overzicht laat zien welke hardware Konami heeft laten ontwikkelen om het spelen van bijvoorbeeld de serie Track & Field games wat gemakkelijker te maken.

Het zal niemand verbazen dat anderen fabrikanten ook Konami's in licentie hebben uitgebracht. Zo heeft bijvoorbeeld Hudson Soft het spel Pooyan op de zogenaamde Bee-card uitgebracht en had Casio de vinger in de pap bij klassiekers als Circus Charlie, Tennis en King's Valley.

De eerste speltips die we aantreffen zijn voor Vampire Killer. Men heeft van alle stages een plattegrond gemaakt.

De meeste van ons weten dat F1 Spirit 3D special een "battle-mode" heeft waarmee het mogelijk is om met twee MSX 2+ computers tegen elkaar te racen door middel van een kabel tussen de joystickpoorten van de beide computers. Een beschrijving van hoe een dergelijke kabel gemaakt kan worden wordt hier gegeven.

Wie van het intypen van korte BASIC-programma's houdt kan zijn hart ophalen bij King's Valley 2. Met de bij dit artikel afgedrukte BASIC-listing kunnen alle passwords uit het spel gemaakt worden en ook afgedrukt met een printer.

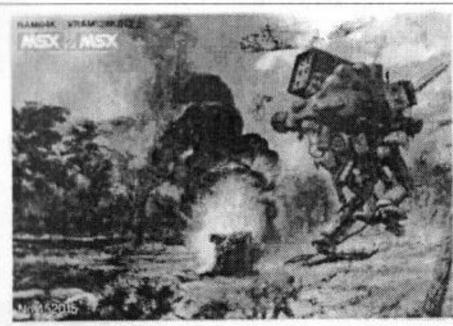
Eenieder die zich ooit met het spel Pippols heeft bezig gehouden weet hoe moeilijk het is om dit spel tot een goed einde te brengen. D'r is maar 1 tip: volg de route,

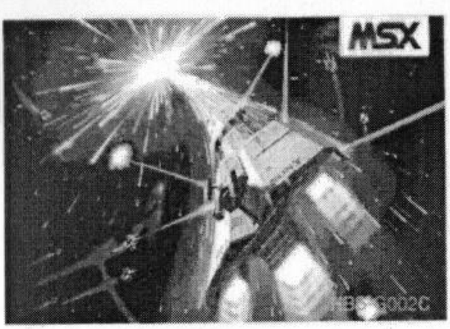
zoals die op de kaart bij dit artikel staat, is aangegeven.

Tja, nu is het spelen van een spelletje een leuke bezigheid, maar heb je het spel eenmaal rond gespeeld verdwijnt het meestal snel in de kast. Konami heeft een extra dimensie toegevoegd door het combineren van van de diverse cartridges. Wie bijvoorbeeld Nemesis in slot 1 van zijn computer heeft zitten en Twinbee in slot twee, zal opmerken dat zijn ruimtescheepje veranderd is in Twinbee en de energie-capsules zijn bellen geworden!

Konami heeft speciaal voor de minder geoefende speler twee zogenaamde "valsspeel"-cartridges uitgebracht: The Game Master 1 en 2. Met deze "valsspeel"-cartridges kun je bijvoorbeeld op elk gewenste stage beginnen, meer levens krijgen, spel saven, hi-scores bewaren en screen-dumps maken.

Verder staan er nog tips in voor Metal Gear 2 (Solid Snake), The Goonies en wordt kort beschreven hoe het geheugen van de SD-Snatcher cartridge van 64 kB naar 128 kB uitgebreid kan worden zodat het mogelijk wordt om Konami Mega-roms hierin te laden.





Conclusie

Anderen hebben ook al aangegeven dat de meeste tips en truuks al bekend waren. Ze hebben vast wel eens ergens in één of ander blaadje gestaan of op een diskmagazine. Echter het is bijzonder gemakkelijk dat al deze tips en truuks verzameld en zeer snel terug te vinden zijn. Bij het doorbladeren van dit boekje kreeg ik toch al snel weer de kriebels om weer eens een Konami voor de dag te halen... Helaas heeft de maker zijn werk niet helemaal goed gedaan en heb ik hem toch op wat slordigheden weten te betrappen. Hier en daar heeft men vergeten teksten uit het Engels naar het Nederlands te vertalen.

Ook dit nummer kost wederom slechts ƒ4,50. Aan deel 3 wordt inmiddels hard gewerkt, een definitieve release-datum is nog niet bekend.

Catseye Software
Brabantstraat 124
5346 PC Oss
catseye@msx4ever.demon.nl

Prepare To Destroy The Borg!

Ensign, Upload Windows 95!

Ninja Tap

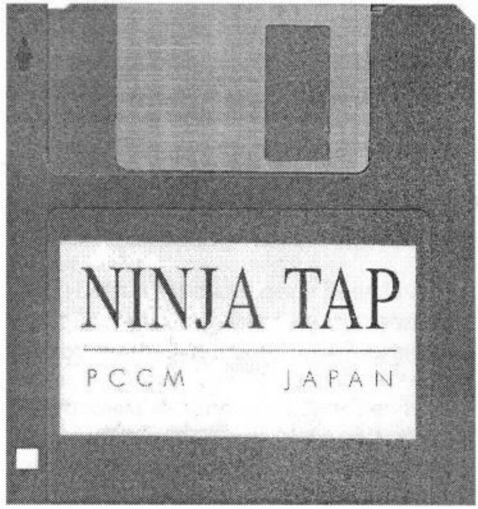
Maico Arts

Inleiding
Wat is dat nou weer voor iets? Een Ninja Tap is een kastje waar je vier joysticks aan kunt koppelen en die aan de andere kant aan één van de joystick poorten van de MSX koppelt. Ik wist van een spel dat met dit apparaatje kon werken en op een gegeven moment in 1998 heeft (de veel te jong overleden) Klaas de Wind er één ter veiling aangeboden.

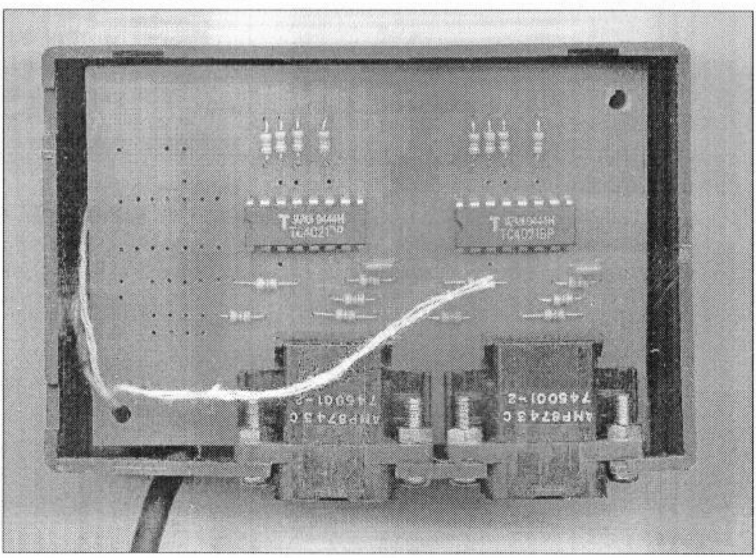
Doosje?
Het is niet meer dan een zwart doosje met vier joystickaansluitingen en een draadje met een stekker als die van een joystick. Het is niet meer en niet minder. Op het doosje heeft men een sticker geplakt met het opschrift "I can connect Four joypads!!". Eronder staat Ninja Tap en daaronder staat vervolgens PCCM. Dat laatste zal neem ik aan slaan op de makers van het doosje.

Bij dit doosje heb ik ook nog een diskette gekregen, met daarop de tekst "Ninja Tap" met daar onder PCCM Japan. De labels van zowel het doosje als de diskette zijn simpel en in zwart wit.

Software
Op de diskette blijken een tweetal spellen te staan, te weten Cyber Operation en Magical Labyrinth. Na het bekijken van de listings is mij reeds gebleken dat beide spellen een behoorlijke portie machinetaal gebruiken.



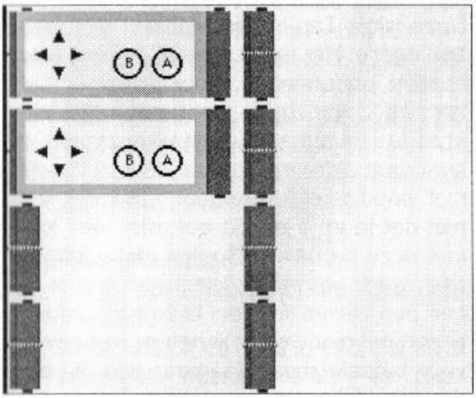
Op de diskette is tevens een bestand met de naam NTAPTECH.LZH. Hierin is volgens mij informatie terug te vinden hoe je één en ander kunt programmeren, met andere woorden hoe je dus die vier



joysticks in je programma moet uitlezen.

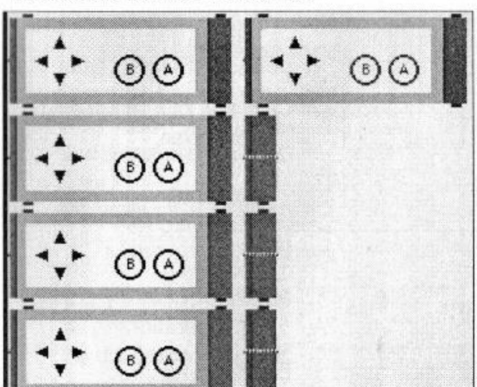
Één van de programmaatjes snap ik nog, dat is NTAPTEST.COM. Hiermee kun je de Ninja Tap testen. Het programmaatje laat een vijftal testpanelen zien met hierop de joystickbewegingen en de twee vuurknoppen. Door de joystick te gebruiken zal de gemaakte beweging of knopdruk op het scherm zichtbaar worden. Wanneer de Ninja Tap op de tweede poort is aangesloten dan zal het eerste venster voor de joystick aan poort één zijn.

Resultaat testprogramma: ZONDER Ninja Tap!



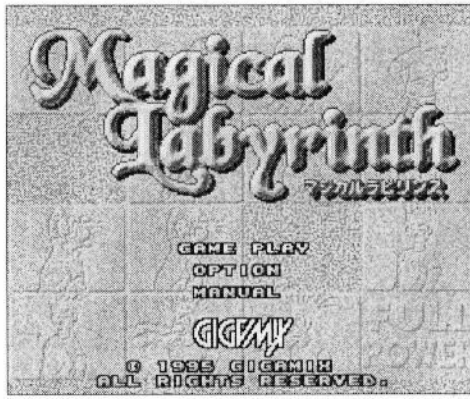
Is de Ninja Tap op de eerste joystickpoort aangesloten, dan zullen de eerste vier vensters voor de Ninja Tap poorten één tot en met vier zijn en de vijfde voor de tweede joystickpoort van de computer.

Resultaat testprogramma: MET Ninja Tap!

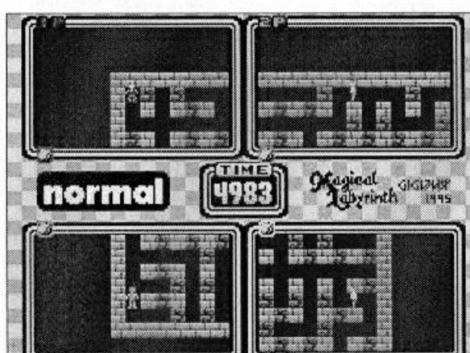


Magical Labyrinth

Zoals gezegd zitten er twee spellen bij. Magical Labyrinth is een doolhofspel wat je met vier personen kunt spelen. Als je zo'n Ninja Tap hebt kun je met vier joysticks spelen, anders worden er twee personen verbannen naar het toetsenbord, Ik weet niet of daar het toetsenbord wel zo blij mee zal zijn (gezien mijn manier van omgaan met een toetsenbord).



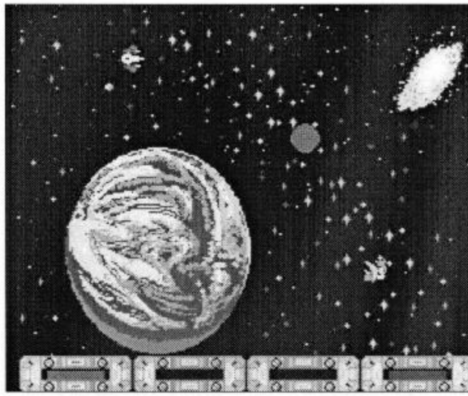
Het doel is om hier een viertal vlagen te verzamelen en vervolgens naar een eindpunt te gaan ergens in het doolhof. Onderweg vind je nog een aantal schatkisten met zinvolle attributen, waarmee je de tegenspelers behoorlijk kunt dwarszitten. Om het nog een beetje moeilijker te maken moet je het één en ander ook nog eens binnen de gestelde tijd voor elkaar zien te krijgen.



Cyber Operation
Het doel van Cyber Operation is zo lang mogelijk over te blijven door niet met de rode bal of de rand van het speelveld in aanraking te komen. Door te schieten kun je de bal een beetje sturen, door de tweede vuurknop te gebruiken woord je vooruit gestuwd Met de joystick wordt je rond gedraaid.



Voordat het spel begint kun je nog even aangeven welke spelers er mee doen. Het programma controleert dus of er een Ninja Tap aan de computer gekoppeld is en handelt er vervolgens naar.



Conclusie
Deze Ninja Tap is best wel een leuk hebbedingetje. Het wordt slechts in deze twee spellen ondersteund, voor zover ik heb kunnen zien. En je hebt natuurlijk vier joysticks nodig om er maximaal van te kunnen profiteren. Dat laatste is natuurlijk niet noodzakelijk. Vergeet natuurlijk ook niet dat je in je eentje ook niet veel kunt met deze hardware. Spelen met minimaal drie goede vrienden, die hopelijk wel tegen hun verlies kunnen! Is zo'n ding duur? Ik zou het niet weten, ik heb er niet zoveel voor betaald maar daarvoor was hij dan ook tweedehands.

MSX 2000 Fair

Op **15 januari 2000** is het weer zover! MSX-NBNO gaat de eerste beurs van het nieuwe millennium organiseren: de MSX 2000 Beurs.

Deze beurs wordt gehouden op een andere locatie dan de voorgaande jaren, namelijk in " 't Oude Theater" aan de Bram van den Berghstraat te Oss. Voor diegenen die met het openbaar vervoer komen, deze straat ligt direct tegenover het station. Ook is er ruim voldoende gratis parkeergelegenheid voor handen voor degene die met de auto komen.

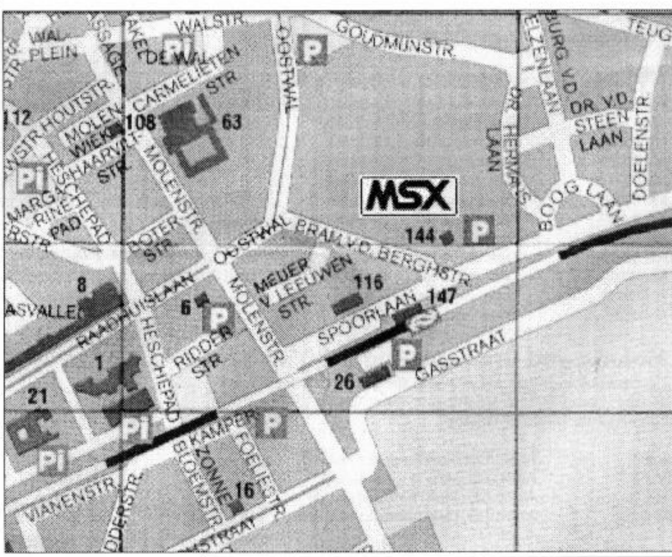
De openingstijden zijn van 10.00 tot 17.00 uur. De standhouders kunnen echter al terecht vanaf ongeveer 8.30 uur, zodat ze hun stand in kunnen richten.

Routebeschrijving:

- U rijdt op de autosnelweg A50, richting Oss.
- Zowel vanuit de richting Den Bosch al Nijmegen, neemt u afslag 16, Oss-Oost.
- Wanneer u vanuit Nijmegen komt gaat u onderaan de afslag bij de verkeerslichten rechtsaf richting Oss.
- Wanneer u vanuit Den Bosch komt gaat u onderaan bij de afslag linksaf richting Oss, onder de snelweg door en bij de verkeerslichten rechtdoor.
- Vervolgens rijdt u enkele kilometers door bebost gebied en komt u langs een Total pompstation.
- Bij de verkeerslichten gaat u linksaf, dit is de Julianasingel.
- Op het tweede kruispunt gaat u rechtsaf, dit is de Kantsingel.
- Volg deze weg totdat u bij de spoorwegovergang komt. Sorteer hier links voor en ga direct na de spoorwegovergang linksaf, dit is de Spoorlaan.
- Op een gegeven moment treft u aan de linkerkant het station en kunt u rechts af. Ga hier rechtsaf, u bevindt zich dan in de Bram van den Berghstraat. U ziet dan 't Oude Theater direct aan de rechterzijde.

- Bent u reeds bij de verkeerslichten aangekomen, dan heeft u iets over het hoofd gezien. Ga bij deze verkeerslichten rechtsaf, bij de volgende verkeerslichten weer rechtsaf, dan de eerste straat rechtsaf en u bent nu ook in de Bram van den Berghstraat aangekomen.

- Bij het punt wat gemarkeerd is met nummer 144 moet u zijn.



ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:		Prijs:
Erix	RS232c Comunnicatie software		17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (TR + GFX9000)		20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk	(Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo	(Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk	(OPL4)	5,-
Pure	Muziekdisk(s)	(OPL4)	10,-
Pure	Audio-CD		10,-
Telebasic 2	Diskmagazine		7,50
Telebasic 3	Diskmagazine		7,50
King's Valley II velden	Add On		5,-
Triplex	Spel, Tetris-kloon!		10,-
Babel	Spel, Tetris-kloon!		10,-
Pixess	Spel		15,-
Fighter's Ragnarök	Spel		15,-
F-Nano 2	Spel	(Turbo-R)	20,-
Hamiman	Spel, textadventure		20,-
Gals Quest 1	Spel, RPG		10,-
Gals Quest 2	Spel, RPG		15,-
Gals Quest 2.5	Spel, RPG		15,-
Gals Quest Premium Package	GQ 1, 2 en 2.5 in luxe opbergbox		30,-
AmateurisM	Japanse Picturedisk		5,-
Notos CG Collection	Japanse Picturedisk		5,-
"Extra"	Japanse Picturedisk		5,-
PSG Dreams 1	**Audio-CD**		**15,-**

NV, het diskmagazine van Syntax

NV 10/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 11/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 12/98	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 01/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 02/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 03/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 04/99	Diskmagazine	(5 disks)	10,-
NV 05/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 06/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 07/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 08/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-
NV 09/99	Diskmagazine	(3 disks)	10,-

MoonSound Greatest, Audio-CD's

Op deze Audio-CD's staat een selectie van de mooiste muziekstukken gemaakt met MoonSound. Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

Vol 1.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 2.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 3.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 4.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing van Pumpkin Adventure 3	15,-
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,-

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,-
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,-

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: (0412) 690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50
HNST42	Hnostar Magazine 42, Oktober 1998	8,50
HNST43	Hnostar Magazine 43, Juli 1999	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijst!

2 Hnostar Magazines	ƒ16,-	3 Hnostar Magazines	ƒ24,-
4 Hnostar Magazines	ƒ30,-	5 Hnostar Magazines	ƒ35,-
6 Hnostar Magazines	ƒ40,-	7 Hnostar Magazines	ƒ45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

Manuals E = Engels, J = Japans, N = Nederlands

Art.	Naam:	Prijs:
MA100/E	V9938 MSX-VIDEO Technical Data Book	25,-
MA101/E	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book	10,-
MA102/E	V9990 E-VDP-III Application Manual	25,-
MA200/J	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator)	10,-
MA201/E	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual	10,-
MA300/J	Technical Guide FS-A1GT	15,-
MA400/E	Service Manual: VG 8020/20	5,-
MA403/E	Service Manual: VG 8235/00/02/19	10,-
MA406/E	Service Manual: NMS 8280/00/16	10,-
MA500/E	Service Manual: NMS 1205/00	10,-
MA600/E	Service Manual: NMS 1421/00	5,-
MA800/E	OPL4, YMF278B Application manual	15,-
MA900/N	MSX-DOS 2	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij ƒ5,- in rekening, voor rembours bestellingen ƒ20,-. Bestellingen kunnen worden gedaan bij:

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (06) 22125592

Gals Quest
Premium Package

Gals Quest is een serie van Role Playing Games (RPG) uit Japan van Tomorrows Soft. Drie delen van dit spel zijn door ons verzameld in de Premium Package.

De delen zijn ook los verkrijgbaar, maar zullen in verhouding duurder zijn. De Premium Package is voorzien van een luxe opbergbox en handleiding.



Gals Quest 1



Gals Quest 2

Tomorrows Soft



Gals Quest 2.5

Haidea Methumn (de hoofdrolspeler uit dit spel), heeft als hoofddoel het veroveren van zoveel mogelijk vrouwen. Hiervoor zal hij de nodige monsters en demons moeten zien te overwinnen. Jij bent de persoon die hem daarbij een handje kan helpen.

Gals Quest is geschikt voor elke MSX 2 en hoger.